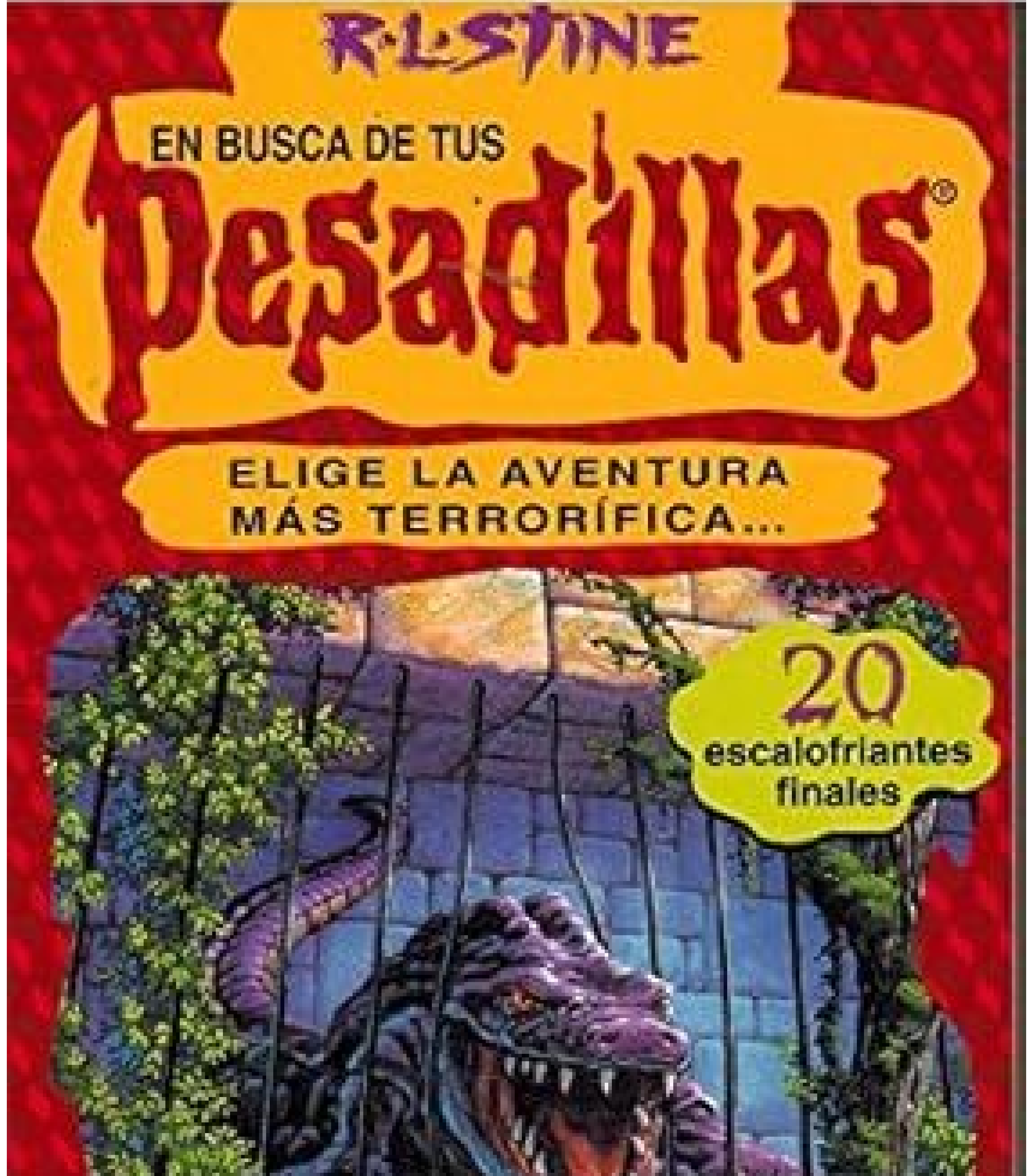



# LA FERIA DE LOS HORRORES

# ¡Atención!
# ¡No leas este libro de principio a fin!

Bienvenido a la feria de los horrores. No se trata de una feria normal y corriente. Aquí encontrarás atracciones alucinantes, excitantes juegos de azar y  La Exhibición de los Monstruos más extraños que jamás hayas visto.

¿Te atreves a entrar?

¿Eres lo suficientemente valiente como para arriesgarte a subir en la Montaña Rusa Supersónica? ¿De quién crees tú que será mejor fiarse?, de la Mujer Serpiente o del Hombre de Tres Cabezas ¿Podrás sobrevivir a la Casa de los Horrores?

En esta terrorífica aventura todo depende de ti. Tú la controlas y decides qué es lo que va a ocurrir y cuál será la intensidad de los espantos.

Empieza en la página 1 y sigue las instrucciones indicadas al pie de cada página. Tú decides.

Si tu elección es acertada, escaparás de la Feria de los Horrores a tiempo. Si te equivocas... ¡Cuidado!

Así que respira hondo, cruza los dedos y vete a la página 1 en busca de pesadillas.

# 1

“¿Qué quieres hacer?”

No lo sé, Patty, ¿Qué quieres hacer tú?

Eso no es justo, Brad. ¡Yo he preguntado primero!

Patty y Brad, tus dos mejores amigos. Discuten, como siempre.

Es la última semana de agosto y no han cesado de pelearse desde que empezaron las vacaciones de verano.

Patty es un poco mandona, aunque para ti eso no es muy importante.

De todas maneras, no es fácil ganarle. No sabes por qué Brad sigue intentándolo. Será que no quiere aparecer como un gallina ante una chica.

No hay nada que hacer. Creo que me iré a casa – dice Brad.

Hunde las manos en los bolsillos, deja caer los hombros, y todo él da la sensación de marchitarse. A pesar de que sea tu mejor amigo, debes admitir que Brad es un poco enclenque.

Eres tan aburrido, Brad – se queja Patty.

Cada vez que Patty expresa una queja, sus pecas se hacen más evidentes. Debe de haber un millón de ellas extendidas por su rostro.

¡Eh! ¡Ya sé que podemos hacer! – suelta Patty de repente.

*Vete a la página 2.*

"¡Vamos en bicicleta a Bennet's Field y veamos cómo preparan la feria!"

“No lo sé”, respondes. Está oscureciendo y mamá dijo que tengo que estar a las nueve.

“Es solo un paseo rápido en bicicleta”, dice Brad. "¿Eres un cobarde?"

¿Brad llamándote cobarde? ¡No puedes creerlo!

"De acuerdo. Está bien, vale", aceptas. "Pero si es tan malo como el año pasado, no habrá mucho que ver. ¿No os acordáis de la atracción principal?", les recuerdas.

“¿La atracción que llamaron la Pista del Terror? Resultó ser un trencito chu-chu que daba vueltas y vueltas y vueltas”.

No importa lo que digas. Patty ha tomado una decisión. Vas a ir hacia la feria.

Una brisa cálida y húmeda te da en la cara mientras pedaleas. Patty está a la cabeza. No te sorprende. Y Brad está resoplando detrás de ti.

Está oscuro cuando llegas a Bennet's Field.

Tú y tus amigos dejan sus bicicletas en el césped y corren por el campo iluminado por la luna, hacia la enorme cerca de madera que rodea la feria.

*Para ver más de cerca, ve a la PÁGINA 3.*

Al llegar a la entrada de la feria, se oye música procedente del interior.

No es el típico órgano cursi que ponen siempre. Sino una música realmente extraña. Suena familiar y totalmente nueva al mismo tiempo.

Brad estira el cuello para intentar asomarse por encima de la valla. Pero no tiene suerte. La valla es demasiado alta.

Patty mueve el candado de la verja. Está cerrada a cal y canto.

"Supongo que tendremos que esperar hasta mañana por la noche cuando la feria abre", dice Brad.

"De ninguna manera", dice Patty. "Trepemos por la valla. ¡Ahora!"

"¿Estás loca?" Brad dice. "¡Nos atraparán!"

"Vamos. Probablemente no haya nadie ahí dentro", responde Patty.

Tus amigos se vuelven hacia ti para emitir el voto decisivo. Miras el reloj. Son casi las nueve de la noche. Si quieres llegar a casa a tiempo, deberías empezar a volver ya.

¿Qué vas a hacer?

*Si decides volver a casa, pasa a la PÁGINA 10.*

*Si trepas la valla para entrar, pasa a la PÁGINA 6.*

# 4

"¿Q-qué quieres decir? Brad pregunta temblando.

"Acabo de tener una idea. Una gran idea", responde el hombre. "Quiero que os quedéis y probéis las atracciones antes de la gran inauguración de mañana".

Los ojos de Patty se abren de par en par. "¡Genial!", dice.

"¿Seguro que al dueño le parece bien?", pregunta.

"Soy Big Al, el gerente. Y lo que yo digo aquí se hace".

Big Al rebusca en su chaqueta a cuadros y saca tres mapas. Os da uno a cada uno.

"Estudiadlos con atención", dice. "Si tenéis alguna pregunta, hacedla ahora".

Tus ojos se posan en el mapa. Tienes una pregunta. Pero cuando levantáis la vista, Big Al no está. ¡Se ha esfumado!

"¡Toda una feria para nosotros solos!" Patty exclama. "¿Dónde deberíamos empezar?"

Vuelves a mirar el mapa. Te das cuenta de que la feria está dividida por la mitad. Por un lado están las atracciones. Montones de ellas. En el otro lado está la feria, repleta de juegos de azar y el espectáculo de fenómenos (Freak Show).

¿Qué probarás primero?

*Para subir a las atracciones, pasa a la PÁGINA 34.*

*Para ir a la feria, pasa a la PÁGINA 77.*

"¡Vamos, corred!" gritas a Patty y Brad mientras das vueltas. "¡Tiene que haber otra salida!".

Big Al hace sonar un silbato. Su estridente sonido te lastima los oídos. Lo hace sonar de nuevo y, de repente, docenas y docenas de feriantes aparecen de la nada.

Pero no tienen el mismo aspecto que antes.

Algunos tienen la carne verde. Otros son blancos como la muerte. La piel podrida les cuelga de los huesos. Sobre sus pómulos hundidos, sus ojos brillan con un amarillo espeluznante.

Observas horrorizado cómo aparecen cada vez más.

¿Qué puedes hacer? Tus piernas no se mueven. No puedes pensar con claridad.

Estás aterrorizado. Te quedas ahí, congelado, en trance.

Pero Brad rompe el hechizo al gritar: "¡Son fantasmas! Por eso llevan esas ropas anticuadas. Están muertos".

"¡Cuidado! ¡Allí!" Patty grita. "Ese... ese fantasma... viene hacia nosotros. ¡Corred!"

*Corre a la PÁGINA 127.*

# 6

"¡Hagámoslo!", dices a tus amigos. "¡Subamos a la valla!".

Patty está a medio camino antes de que termines de hablar. Dejas que Brad sea el siguiente.

Tú eres el último.

Es una subida dura. Realmente no hay lugar en la valla para agarrarse bien. Pero llegas arriba, balanceas las piernas y caes. Aterrizas en la hierba. Estás dentro.

Tú y tus amigos miráis a vuestro alrededor. Está bastante oscuro, la única luz procede de las antorchas. Al principio, la feria tiene el mismo aspecto de siempre. Pequeñas atracciones. Carros de perritos calientes. Entonces las luces empiezan a parpadear en todos los rincones del campo y las atracciones empiezan a moverse. Es como si todo el lugar cobrara vida por arte de magia.

"¡Eh! ¡Mira esa montaña rusa gigante!", exclamas señalando hacia delante.

"¡Nunca habían tenido una montaña rusa!".

"Sí", asiente Brad. "¡Y todo el lugar es mucho más grande que el año pasado!".

"¡Esto es increíble!" dice Patty mientras corre hacia las atracciones.

*Corre hacia la PÁGINA 7.*

# 7

Brad y tú salís detrás de Patty. Todos se detienen frente a la montaña rusa.

"¡Vaya!" dice Patty mientras la contempla. "¡Es como un cohete al espacio exterior!".

Más allá de la montaña rusa, divisáis un castillo rodeado por un foso. Y una casa encantada de aspecto espeluznante situada en lo alto de una colina.

"¡Son las atracciones más chulas que he visto nunca!", dices. "Todavía tienen ese estúpido tren chu-chu por ahí", señalas, "¡Pero podríamos montarnos en esto toda la noche y no acercarnos nunca!".

Patty te coge del brazo y te empuja hacia el otro lado de la feria, hacia la zona de juegos. Brad corre detrás de ti.

"¿Dónde están las casetas de madera del año pasado?", preguntas mientras contemplas los increíbles juegos de azar.

Ya no están. En su lugar hay videojuegos gigantes y enormes ruedas giratorias con cientos de luces de colores parpadeantes.

"¡Mira esto!" Brad grita de repente.

Patty y tú os dais la vuelta.

No podéis creer lo que veis.

*Asómbrate más en la PÁGINA 87.*

Caminas hacia la Rueda de la Fortuna e inmediatamente notas dos cosas extrañas.

Primero, lees el letrero de la caseta. Dice "Rueda del infortunio". Luego escuchas la voz del animador que dice: "¡Acercaos!" Pero allí no hay nadie.

Nadie más que un loro verde y amarillo.

"Disculpe", dices, esperando que alguien responda. "¿Este juego está abierto?"

“No, estoy aquí parado junto a esta rueda por razones de salud”, bromea el loro. "Ahora, ¿Quieres girarla o qué?"

Es evidente que el animal está contrariado, el loro obviamente está molesto. "Mamíferos", murmura. “No puedo vivir con ellos, no puedo vivir sin ellos.”

Echas un vistazo a tu alrededor. Tal vez deberías saltarte este juego. Pero Big Al se acerca sigilosamente detrás de ti.

"Juega", dice. “Debes acumular suficientes puntos para ganar”.

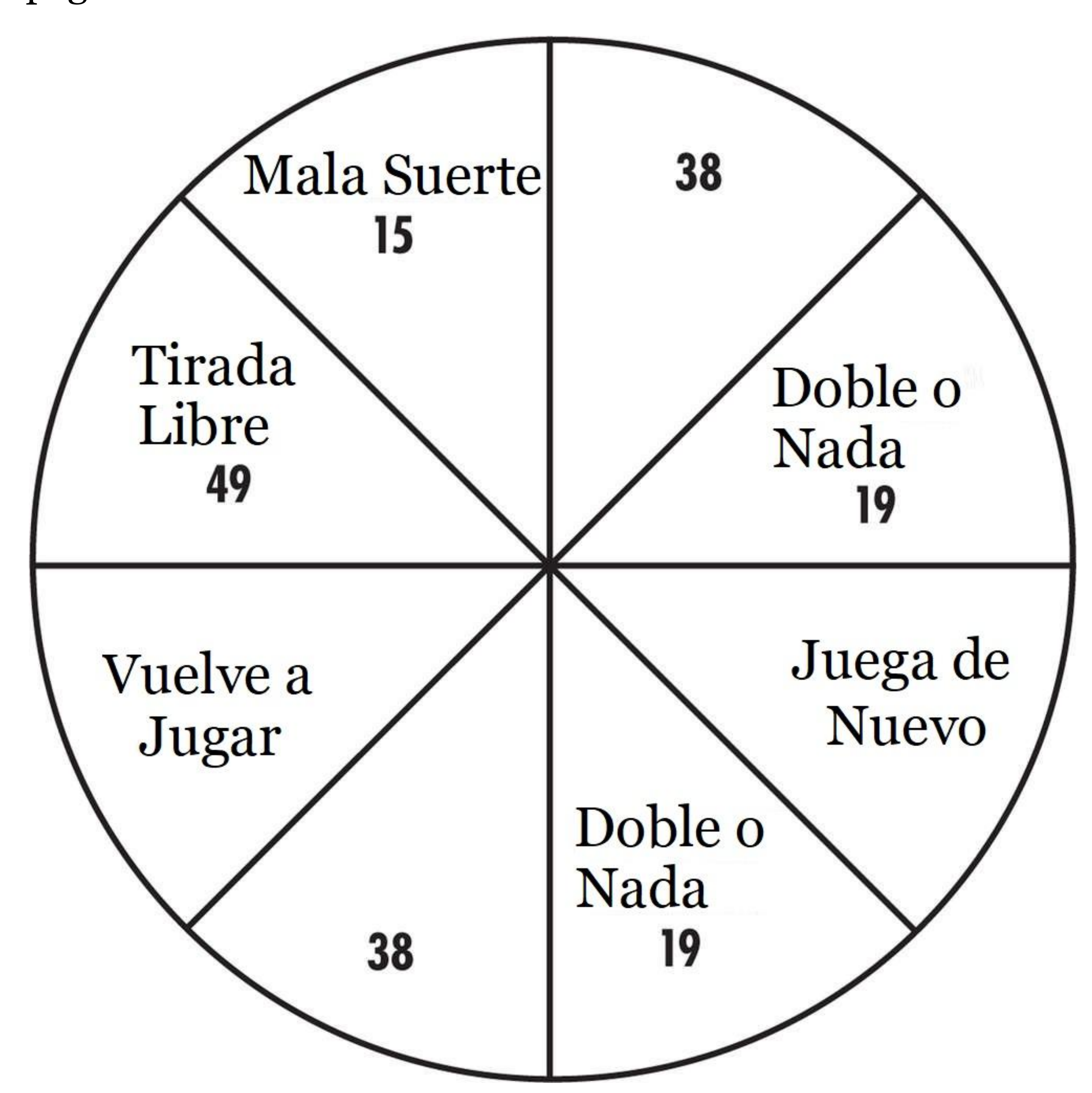
“Pero, ¿Cómo sabré si tengo los puntos necesarios?” preguntas.

"¡Gírala!" Es su última palabra.

*Ve a la PÁGINA 9.*

Así es como se juega:

Cierra los ojos y gira el dedo sobre la rueda de esta página. A continuación, deja que el dedo caiga en algún lugar de la rueda. Mira el número en el que has caído. Pasa a esa página.




*¡Deprisa! ¡Vete a la página donde has caído!*

*O*

*Si caes en VUELVE A JUGAR, juega de nuevo.*

# 10

¿Has decidido no colarte en la feria? ¿Te vas a casa? Menos mal que Patty suele tomar todas las decisiones.

¡Si no, nunca te divertirías! ¡Y este libro se acabaría antes de empezar!

Adelante. Respira hondo. Luego ve a trepar la valla. No tienes miedo, ¿Verdad?

*Vuelve a la PÁGINA 6.*

# 11

Has decidido ayudar a los monstruos. Mientras corres por el pasillo, ves a Brad y Patty.

"Escuchad, chicos", les dices, bajando la voz. "Tenemos un problema. Un gran problema".

Respiras hondo y les cuentas todo sobre Madame Zeno y la tarjeta azul.

"Así que", terminas diciendo, "alguien podría necesitar nuestra ayuda en la parte de atrás del Freak Show".

"¿Qué es un Espectáculo de Fenómenos?" Brad pregunta nervioso.

"¿Recuerdas el cartel que vimos cuando entramos? ¿El del hombre de tres cabezas y la mujer con cuerpo de serpiente?", le recuerdas.

Brad se muerde el labio. "¿Son de verdad?".

"Claro que son reales", interviene Patty. "Una vez vi a una mujer barbuda en el circo".

"No sé", dice Brad. "Suena un poco espeluznante".

"Bueno, Madame Zeno dijo que este era mi destino. Voy a ayudarles - sean lo que sean. ¿Os apuntáis?"

"Claro que sí", responde Patty, con los ojos brillantes de emoción.

"Vale, de acuerdo. Yo iré", murmura Brad.

"¡Entonces démonos prisa!", exclamas tú.

*Corre hacia la parte trasera del Espectáculo de Fenómenos en la PÁGINA 35.*

# 12

Corres hacia la derecha. "¡Síganme!" gritas a Patty y Brad.

Corres más rápido que nunca. Te duelen los costados, pero sigues corriendo.

Cuando sientes que tu pecho está a punto de estallar, finalmente te detienes. Y oyes un estruendo detrás de ti. Luego a ambos lados de ti. Luego delante de ti. Atrapándote.

"Bienvenido al zoológico de reptiles", una voz grave resuena en la oscuridad.

¿Zoológico de reptiles? Creíste que el cartel decía Zoológico de mascotas de Reptiles.

"Nuestro caimán ha estado tan solo", continúa la voz profunda. "Esperando y esperando - a que lleguen sus nuevas mascotas. Y aquí estás, finalmente".

# FIN

La habitación está a oscuras, pero a tu alrededor oyes gemidos silenciosos. "¡Socorro! ¡Ayúdennos!"

"Estamos en una prisión", dice Patty. "¡Y mira a los prisioneros! ¡Son raros!"

Patty tiene razón. A medida que tus ojos se acostumbran a la oscuridad, ves una celda tras otra. Cada una tiene un prisionero de aspecto extraño. Hay una señora enorme y gorda que casi se sale de los barrotes. Un gigante. Un enano. Una joven con una boa alrededor de la cintura. ¡Y una mujer con una larga barba negra!

"Somos los fenómenossss", dice siseando la Mujer Serpiente. "Cada noche, cuando el sssshow termina, el amo nos encierra".

"¿El amo? Quieres decir que Big Al es -" empiezas a decir.

"¡Tienes que ayudarnos!", interrumpe el gigante.

"Sssssssh", dice la Mujer Serpiente. "Viene el amo".

¡No debes estar aquí! ¡Ve! Por ahí". Señala una puerta al final del pasillo.

*Escapa por la puerta del fondo del pasillo, pasa a la PÁGINA 48.*

*Quédate y habla con Big Al, pasa a la PÁGINA 62.*

Extiendes lentamente la mano y tocas la tarjeta roja.

Para tu asombro, un corazón tridimensional aparece por arte de magia y se eleva desde la superficie plana. Y empieza a latir. Tha-dump, tha-dump. Debe de ser una ilusión óptica. Te acercas para descubrir el truco.

"¡Guau!", gritas y te echas hacia atrás para evitar el líquido rojo caliente que casi te entra en el ojo. ¿Es sangre? Parece sangre. "¡Vaya! Un efecto genial", dices. "¿Cómo lo has hecho?

"Dale la vuelta a la carta", ordena Madame Zeno. "¡Hazlo ahora!"

Madame Zeno realmente se mete en su acto. ¿No sabe que esto es sólo un juego? piensas. Pero haces lo que te dice.

No es gran cosa. Nada de dibujos raros. No hay fortunas ocultas. Todo lo que ves son los números 1, 3, 2 brillando en letras doradas sobre un fondo de medianoche.

"¿Qué significa?", preguntas.

"Lo sabrás cuando llegue el momento", susurra la adivina. Su voz es tan baja que apenas puedes oírla. "Esto podría salvarte la vida".

*¿Qué quiere decir? PÁGINA 41 para averiguarlo.*

# 15

La rueda gira y gira. Finalmente cae en el número 15. MALA SUERTE.

MALA SUERTE. ¿Significa eso lo que crees que significa?

Ninguna posibilidad.

Cero.

Cero.

Ninguna.

Nada.

Negativo.

Sí. Eso es exactamente lo que significa. Has encontrado el ...

# FIN

"¡Hola!" le dices a Big Al. "¿Quién es toda esa gente?".

No responde a tu pregunta.

"Bienvenido a la Feria de los Horrores", dice. "Debes jugar o pagar.

Tenemos muchos juegos en nuestro centro. Debes jugar a dos". Prácticamente escupe la palabra "debe". "Si tienes éxito, puedes ganar premios. Pero si pierdes, ¡Pagarás con tu vida!"

Vaya, te parece que te lo está poniendo muy difícil. Pero es un truco. "Vale, jugaré una partida. Luego me tengo que ir a casa."

"Nadie se va a casa", dice Big Al, "hasta que juegue. Debes jugar dos juegos. Y sobrevivir".

"De acuerdo. Vale", murmuras para tus adentros.

Echas un vistazo a los dos juegos más cercanos. Adivina tu peso en Marte y la Rueda del Azar. Tienes que elegir uno para empezar, o nunca saldrás de aquí.

*Para jugar a Adivina tu peso en Marte, ve a la PÁGINA 72.*

*Para jugar a la Rueda del Azar, ve a la PÁGINA 8.*

# 17

Das unos pasos por el pasillo central con la esperanza de haber ganado suficientes premios y puntos. Te fijas en la multitud que rodea a Big Al. Siguen coreando: "PAGUE O JUEGUE. PAGUE O JUEGUE".

Te abres paso entre la multitud y agarras el brazo de Big Al. "¡Eh! ¿Sabes dónde están mis amigos?".

"Por supuesto", dice Big Al, señalando hacia adelante. "¡Están justo ahí!"

"¡Patty! ¡Brad!", gritas mientras corres hacia ellos. "¡Vamos! Tenemos que irnos. ¡Esta feria es maligna!"

Pero antes de que puedan decir una palabra, la voz de Big Al retumba detrás de ti.

"¡No antes del Desafío Final!"

*El Desafío Final comienza en la PÁGINA 84.*

# 18

La dama del espacio te rodea lentamente mientras te evalúa de la cabeza a los pies.

"Hmmmm, creo que pesas treinta y ocho libras".

“¡Treinta y ocho libras! ¡Chico, estás equivocado!

“Nunca me equivoco”, dice, sonriendo. Chasquea los dedos y aparecen dos enormes guardias. Cada uno toma uno de tus brazos y te arrastra fuera del patio.

"¡No peso treinta y ocho libras!" gritas. Pero luego te acuerdas. No es tu peso en la Tierra lo que importa. Es tu peso en Marte.

¿Pesas treinta y ocho libras en Marte? Será mejor que lo averigües rápido, porque algo te dice que lo que dijo Big Al sobre tener que sobrevivir podría ser cierto.

*Pésate en la PÁGINA 134.*

# 19

Aterrizas en el número 19.

"Doble o nada. Doble o nada", resuenan dos voces detrás de ti.

Te das la vuelta... ¡y jadeas! Es un hombre con dos cabezas.

"Enhorabuena, felicitaciones. Ganas diez puntos", te dice una cabeza. "¡Déjalo ahora que vas ganando!".

"Adelante, ¿entiendes? ¡Una cabeza!", añade la otra cabeza, riendo histéricamente.

"Cállate", dice la cabeza número uno.

"Cállate tú", le responde la cabeza número dos. "Diez puntos no son nada. Será mejor que vuelvas a girar. Y esta vez es doble o nada. Obtienes el doble de puntos dondequiera que caigas".

¿A qué cabeza debes hacer caso?

*Si crees que no tienes suficientes puntos, vuelve a la PÁGINA 9 y vuelve a girar.*

*Si crees que tienes suficientes puntos y no has jugado a Adivina tu peso, ve a la PÁGINA 72.*

*Si has jugado a Adivina tu peso, ve a la PÁGINA 17.*

# 20

Parece como si hubieran pasado horas. O tal vez son solo unos minutos.

Intentas soltar las manos. Pero no se mueven. Es como si tuvieras los brazos pegados a las rodillas.

Intentas mover algo. Cualquier cosa.

Pero no puedes pestañear. Tu cuerpo está paralizado. Ni siquiera puedes gritar.

Se abre una puerta y entran dos hombres vestidos con overoles y máscaras antigás. Por fin. Han venido a rescatarte.

“Parece que el perfume funcionó”, se escucha decir a uno de ellos.

"Sí. Y justo a tiempo. Necesitábamos un nuevo maniquí para la “Visualización de la vida real en el espacio”, agrega el otro.

Recogen tu cuerpo rígido y te llevan. ¡Con razón esos astronautas en el túnel plateado parecían tan reales!

Lo siento. No puedes gritar. No puedes escapar.

La próxima vez, te prometes, te quedarás con las atracciones para bebés. Pero entonces te acuerdas - no va a haber una próxima vez ... porque esto es ...

# EL FIN

# 21

Estás afuera, parado en Bennet's Field, mirando la cerca que rodea la feria.

“Supongo que tendremos que esperar hasta mañana por la noche cuando la feria abre”, dice Brad.

“De ninguna manera”, dice Patty. "Vamos a trepar la valla".

¿Qué está pasando aquí?

Lo adivinaste. La caseta plateada era una máquina del tiempo. Has retrocedido en el tiempo hasta el primer momento en que viste la feria. Ahora parece como si tuvieras que empezar todo de nuevo, luchando contra horror tras horror, hasta...

**EL FIN**

# 22

Estás bastante seguro de que la dama del espacio se equivocó. Ahora sólo tienes que subirte a la báscula para demostrarlo.

Los dos matones te introducen en la cámara de simulación planetaria. Es un tubo largo y estrecho, es realmente sofocante en su interior. Apenas puedes respirar.

Te subes a la báscula. Compruebas la lectura. ¡Vaya, vaya! La dama del espacio se equivoca.

Saltas arriba y abajo. "¡He ganado! He ganado".

De vuelta fuera recoges tu premio. Es una enorme tableta de chocolate. Le das un buen mordisco y te metes el resto en el bolsillo.

Miras a tu alrededor. No hay moros en la costa. Quizás puedas encontrar a Patty y a Brad y salir de aquí.

Avanzas unos pasos. Pero una mano pesada te sujeta el hombro desde atrás.

Es Big Al.

"Es hora de jugar a otro juego", dice sonriendo.

*Si aún no has jugado a la Rueda del Azar, pasa a la PÁGINA 8.*

*Si ya has jugado a la Rueda del Azar, pasa a la PÁGINA 17.*

Tiras de las riendas. Pero tu caballo sigue adelante, tirando de ti, cada vez más cerca de las cuchillas que cortan, cortan y cortan. Brad se agacha en el carro y hunde la cabeza en su regazo.

Patty salta al asiento delantero contigo. Juntos tiráis de las riendas y gritáis: "¡Vaya, compañero! ¡Vaya!"

Pero tu caballo sigue trotando. "Es inútil", gritas. "¡Será mejor que saltemos!"

Miras por el costado. ¡Estás cabalgando a lo largo de una cresta estrecha y hay una profunda caída que te hiela la sangre! ¡Si saltas, morirás!

Entonces miras hacia delante y ves un lugar más seguro para saltar. ¡Estupendo!

Estás a punto de mostrárselo a tus amigos cuando Brad grita: "¡Mira a los elfos! Ellos cortan a horas establecidas. Si conseguimos que el caballo se mueva más rápido, ¡Podremos eludir los hachazos!".

"¡Eso es una tontería, deberíamos saltar!", argumenta Patty.

¿Qué crees que deberías hacer?

*Si decides saltar, pasa a la PÁGINA 103.*

*Si instáis al caballo a galopar, id a la PÁGINA 119.*

# 24

Los feriantes. Los feriantes que montan la misma feria de pacotilla a la que vas todos los veranos.

No puedes creer lo que ven tus ojos. ¡Debes estar viendo cosas!

Patty intenta decir algo inteligente, pero lo único que logra decir es "¿Eh?".

"¡Eh, niños!", les grita un trabajador. "Aléjense de esa atracción. La feria no empieza hasta mañana por la noche".

Miras con asombro los juegos descoloridos, las atracciones para bebés, los destartalados puestos de comida. Por primera vez en tu vida, ¡Todo parece genial!

"¡Estaremos allí!", gritas mientras se dirigen a sus bicicletas. "Este es la mejor feria que he visto nunca".

# FIN

Segundos después, tu cabeza y la parte posterior de tus pies chocan contra la pared.

Estás colgado boca abajo, ¡En medio de una gigantesca rueda magnética!

"¿Estás listo para el Desafío Final?" pregunta Big Al.

"¡Claro que no!", respondes. "¡BÁJAME!"

"Te bajaremos, pero no hasta que te enfrentes al Desafío Final. Un giro decidirá tu destino. Si ganas, te vas. Si pierdes, te quedas aquí para siempre".

¿Ese será tu destino?

Big Al se acerca a la rueda.

Brad y Patty se aferran el uno al otro.

Tu corazón late con fuerza.

Tus manos sudan.

Esto es todo. Una vuelta.

Le da a la rueda -contigo en ella- un giro brusco. ¿Dónde se detendrá?

¡Adivina!

*¿En la PÁGINA 44?*

*¿En la PÁGINA 74?*

*¿En la PÁGINA 124?*

"¡Hey, esperen!", gritas a Brad y Patty mientras corres por la puerta de la montaña rusa espacial.

Ambos te ignoran y siguen de frente. Los sigues hasta un estrecho túnel que conduce a la zona de abordaje.

Miras al suelo. Goma negra. Te hace caminar con un rebote extraño.

Cada pocos metros hay un ojo de buey redondo. Cuando miras por una de las ventanas, ves astronautas plantando banderas en la luna. Te asomas por otra.

Ahora están sentados en su cápsula. Esto es increíble, piensas. Las figuras parecen reales. Totalmente reales.

Tras una larga subida, Patty, Brad y tú llegáis por fin a la zona de carga.

Una elegante cápsula en forma de bala se eleva y se detiene justo a tu lado. Tiene tres secciones. Brad sube desafiante a la última sección. Tú saltas a la parte delantera. Patty se queda con la sección central.

¡Y de repente estáis atrapados!

*Pasa a la PÁGINA 58.*

La multitud se acerca. Tus bolsillos están vacíos, no tienes con qué defenderte. Así que corres.

Ves una grieta en la pared, junto a la rueda. Es pequeña, demasiada pequeña para que un adulto se cuele por ella, pero probablemente puedas pasar.

"¡Síganme!", les gritas a Patty y Brad mientras te cuelas por la abertura. Conduce a un área detrás del escenario y luego a la solapa de otra carpa.

Puedes oír a la multitud detrás de ti, tratando de seguirte a través de la grieta.

"¡Vamos! Podemos colarnos bajo esta carpa", dices. Por una vez, nadie te discute.

Los tres os escabullís y os encontráis rodeados por otra multitud.

Todos están sentados en sillas. Y no se mueven. Se limitan a mirarte con ojos vidriosos.

*Pasa a la PÁGINA 55.*

¿Cuál es la gran idea? Vas a avergonzar al gigante para que te ayude.

"Eh, tú. Eres un verdadero cobarde", le dices al gigante.

Te mira como si no pudiera creer lo que oye.

Patty y Brad te miran como si estuvieras loco.

Quizá lo estés.

"Eres un cobarde", continúas. "Te sientas aquí todo el día, recibiendo órdenes de ese asqueroso, Big Al. Y vives en estas horribles condiciones. ¿Y por qué? Porque eres un cobarde y te niegas a luchar. Podrías doblar esos barrotes y escapar, pero no lo harás. Porque eres un cobarde - CO-BAR-DE - cobarde".

El gigante se levanta. Levanta la vista. Mide más de cuatro metros y medio. Se arrastra hacia ti. No sonríe.

¿Funcionará tu plan? ¿Va a doblar los barrotes para demostrarte que te equivocas? ¿O te va a doblar a ti?

Ahora está fuera de tu control.

Miras por la ventana.

*Si hace sol, pasa a la PÁGINA 45.*

*Si está lloviendo o es de noche, pasa a la PÁGINA 85.*

Avanzas a trompicones por el pasillo de la derecha. Mientras miras a un lado y a otro, te encuentras con cientos de imágenes de... ¡tú! Y te ves bastante desconcertado. Y asustado.

"Oye, me vendría bien un poco de ayuda", gritas.

Se hace el silencio.

Golpeas la pared con el puño.

La pared empieza a moverse.

Sólo uno o dos centímetros, ¡Uno o dos centímetros más cerca de ti!

Das un paso atrás, pero la pared de detrás también se mueve.

Las paredes se mueven juntas. Se acercan a ti.

¡Vas a ser aplastado!

*Pasa a la PÁGINA 65.*

Estás cayendo... cayendo... No se te ocurre nada más que hacer, así que empiezas a agitar los brazos como un pájaro.

En ese momento, una enorme ráfaga de aire sale disparada de debajo de ti y te devuelve al puente.

Respirando con dificultad, corres el resto del camino a través del desvencijado puente. Cuando llegas a la seguridad del otro lado, miras hacia atrás. El puente y la mitad del camino han desaparecido. Sólo queda un vacío negro.

"¡Vaya! ¡Increíbles efectos especiales!", exclamas en voz alta. ¿Pero tu caída también formaba parte de los efectos especiales? No lo parece.

Te das la vuelta para mirar a la Casa de los Horrores. De cerca parece realmente espeluznante. Del techo caen telarañas y en su interior brilla una inquietante luz amarilla. ¡Genial! Al lado de la casa hay un cartel que dice VIAJE EN BOTE A NINGUNA PARTE. Hay increíbles lanchas rápidas que puedes conducir tú mismo.

¿Cuál deberías probar primero?

*¿Quieres probar el viaje en bote a ninguna parte? Ve a la PÁGINA 88.*

*¿Listo para la Casa de los Horrores? Ve a la PÁGINA 66.*

Giras la cabeza hacia la derecha, donde oyes pasos... que vienen hacia ti.

Te encuentras frente a un hombre bajo, de piel arrugada y ojos inyectados en sangre. Su espeso cabello negro parece un estropajo y, por su aspecto, probablemente también lo parezca. Su expresión malvada te da escalofríos.

Pero no es nada comparado con las "cosas" que tiene detrás: dos monstruos de dos metros. Uno tiene cuernos azules y ojos rojos saltones. El otro tiene la piel escamosa y un hocico de cocodrilo que se abre y se cierra al mirarte.

El trío lleva batas de laboratorio. Y por la forma ansiosa en que te miran, te das cuenta de que tú eres la rata de laboratorio.

Luchas por escapar de la red. Pero estás atrapado en ella.

Como una mosca en una tela de araña.

"Bienvenido a mi humilde laboratorio", dice el hombre bajito. "Soy el Dr. Frank N. Stone, el cerebro que creó la Feria de los Horrores".

¡La Feria de los Horrores! ¡No te gusta como suena eso!

*Ve a la PÁGINA 89.*

Tu bote se desliza por el canal a gran velocidad hacia la Ciénaga de Moco. El agua te salpica en la cara. Pero pronto tienes que reducir la velocidad. Los árboles han brotado de repente a tu alrededor. Ahora estás completamente rodeado por sus imponentes troncos.

En la luz oscura, sus miembros toman la forma de brazos nudosos con dedos ennegrecidos y huesudos en los extremos. Miras fijamente los troncos. ¿Será posible? ¿Te están tendiendo la mano?

La barca avanza lentamente entre troncos y ramas retorcidas.

Han crecido tanto que apenas puedes pilotar la barca a través de ellos.

Los árboles crujen como si susurraran entre ellos. Sus ramas comienzan a balancearse. Mientras te deslizas con cuidado por el agua, las hojas te golpean la cara. Recibes una bofetada, otra y otra.

Tu corazón empieza a martillearte en el pecho. Esto sí que da miedo. ¿Qué tan lejos está la nada? empiezas a preguntarte. Algo te tira del cabello.

¿Qué ha sido eso?

*Pasa a la PÁGINA 105.*

Miras una vez más al enano. Suelta una carcajada malvada. Eso es, no hay forma de que confíes en él. Además, oyes música más adelante.

Estás seguro de que debes estar cerca de una salida.

"No, gracias. No necesito ayuda", murmuras.

Él se encoge de hombros. "Sí que la necesitas", dice. Pero se va corriendo.

Caminas en dirección a la música. Pero, al cabo de cinco minutos, te das cuenta de que no vas a ninguna parte.

Quizá deberías haber seguido al enano. Empiezas a pensar en Patty y Brad. ¿Estarán bien? te preguntas.

Justo cuando crees que vas a vagar por estos túneles el resto de tu vida, ¡El pasadizo termina! Ahora te enfrentas a dos puertas, una roja y otra azul. ¿Cuál de las dos debes abrir? Puedes lanzar una moneda al aire.

Coge una moneda. Lánzala y comprueba si sale cara o cruz.

*Si sale cara, ve por la puerta azul a la PÁGINA 57.*

*Si sale cruz, ve por la puerta roja a la PÁGINA 104.*

"¡Vamos primero a las atracciones!", dices. "Esa montaña rusa parecía impresionante".

"Vale", acepta Patty. "¡Por aquí!", grita mientras corre hacia ella.

Cuando llegáis a las atracciones, no podéis más que mirar asombrados. Son las atracciones más fantásticas que habéis visto nunca. La altísima montaña rusa... las lanchas rápidas... ¡Los toboganes sinuosos! Cada uno está en movimiento. Zumbando, girando, haciendo bucles. ¡Y todos están vacíos! No hay pasajeros. No hay gente en la cola.

"¡Genial!" Patty exclama. "Tenemos todo el lugar para nosotros".

La cara de Brad se pone un poco verde cuando su mirada pasa de la Montaña Rusa Espacial Supersónica al Tobogán de la Perdición. "¿Crees que tienen atracciones que no van al revés?", pregunta.

"¡Venga! Vamos a ver la montaña rusa". Les dice Patty a Brad y a ti. Salen corriendo hacia la puerta de partida.

Te paras y levantas el cuello para contemplar la primera colina de la montaña rusa. Y jadeas.

*¡Rápido! Pasa a la PÁGINA 47.*

# 35

Cinco minutos después, los tres os escabullís por un callejón oscuro. Brad está tan asustado que prácticamente camina sobre ti.

El callejón está lleno de grandes cajas de cartón y botes de basura desbordados. Y huele a pescado muerto.

"¡Ey! Deja de pisarme el zapato”, le dices a Brad.

“No te estoy pisando el zapato”, responde. "No estoy ni cerca de tu estúpido zapato".

Miras hacia abajo. Y casi gritas.

Brad tiene razón. Él no te está pisando. Pero alrededor de una docena de ratas sí.

Sacudes tu pie salvajemente. Las ratas se escabullen.

Brad las ve e intenta huir.

Patty y tú lo detienen rápidamente.

"¡Ey! ¡Miren!" Patty dice, señalando hacia adelante. "¡Una puerta!"

En la puerta ves un gran cartel que dice PROHIBIDO ENTRAR, así que... entras.

*Ve a la PÁGINA 13.*

# 36

Te das la vuelta y te diriges en la otra dirección. Tus reflejos rebotan en las paredes en ángulos disparatados. ¿Caminas en línea recta o has doblado una esquina? No hay forma de saberlo. Pero esta vez estás seguro de que vas en la dirección correcta.

"¡Por aquí!", grita una voz. "¡Vuelve a girar a la izquierda!"

¿Otra vez a la izquierda? Ahora sí que estás confuso.

Si vuelves a girar a la izquierda, ¿Finalmente escaparás?

*Pasa a la PÁGINA 118.*

*¡AYUDA!*

Te cubres la cabeza con las manos e intentas correr hacia una espesa arboleda. Pero el murciélago da vueltas delante de ti y vuelve a zambullirse.

"¡Para! ¡Para!", gritas.

Mientras te das la vuelta y corres hacia unos arbustos bajos, recuerdas las historias, las horribles historias sobre murciélagos que hacen nidos en el pelo de la gente. Y que la única forma de sacarlos era afeitarse la cabeza....

Esas historias no eran ciertas, ¿verdad?

Descubres un gran palo en la tierra húmeda y lo recoges.

El murciélago se abalanza sobre ti una vez más y... ¡FWAP! Le das.

El murciélago cae al suelo.

Y ves que está atado a un cable.

Es un murciélago mecánico.

Todo forma parte de la atracción, piensas. Piensas en el paseo en bote. Chico, ellos realmente hacen que las cosas parezcan reales en esta feria, piensas. Te sientes mucho mejor cuando miras hacia adelante. Hay un claro.

Pero cuando ves lo que hay allí - ¡Gritas!

*Pasa a la PÁGINA 93.*

"Tengo un ganador, tengo un ganador", grazna el loro. "Has ganado veinticinco puntos, más lo que quieras en la sala de premios. Por aquí".

Ansiosamente, sigues al pájaro hasta un almacén detrás de la caseta. Está repleto del más extraño surtido de trastos que jamás hayas visto. Viejos catálogos polvorientos, ratas disecadas, una colección de hachas y retratos de personas sin cabeza que sostienen sus propias cabezas.

"Así que elige algo. Se hace tarde", dice el loro.

No esta basura, piensas. Entonces ves un estante de botes pequeños con etiquetas brillantes: JUEGA Y BRILLA, LIMO DE BARRO y SANGRE DE MONSTRUO. ¿Sangre de monstruo? Oye, ¿No es esa la cosa mágica sobre la que leíste en PESADILLAS?

"Me quedo con la Sangre de Monstruo", decides.

"Excelente elección", comenta el loro.

Mientras sales rápidamente de la habitación con tu premio, te preguntas si veinticinco puntos son suficientes. ¿Qué vas a hacer ahora?

*Si quieres volver a girar para ganar más puntos, ve a la PÁGINA 9.*

*Si aún no has jugado a Adivina tu peso en Marte, ve a la PÁGINA 72.*

*Si ya has jugado a Adivina tu peso en Marte, pasa a la PÁGINA 17.*

# 39

Cierras los ojos. Cuando los abres, tu vagón se lanza hacia delante a toda velocidad y das vueltas y vueltas en círculo a través del circuito. Abres la boca para gritar, pero no sale ningún sonido.

Ahora tu vagón empieza a caer en picado, como un ascensor fuera de control. El corazón te late con fuerza. Es la montaña rusa más rápida y mejor en la que has estado nunca. A medida que te acercas al fondo, reduces la velocidad. Empiezas a recuperar el aliento. Y entonces ves lo que hay más adelante. Un enorme agujero negro: ¡Un túnel!

Mientras sales disparado hacia la boca abierta del túnel, empiezas a gritar de nuevo. ¡La puerta del túnel está a punto de cerrarse!

¡Snap! La puerta se derrumba detrás de tu vagón. Exhalas un largo suspiro. Pero ahora estás en un túnel tan oscuro que no puedes ver nada.

¡Qué miedo! Pero no tanto como lo que ocurre a continuación.

*¿Qué es lo que pasa? PÁGINA 94 para descubrirlo.*

# 40

"Cinco, cuatro, tres, dos, uno. Hemos despegado", una voz mecánica, anuncia.

Para tu horror, ¡El cohete despega! Te golpeas contra el lateral de la cápsula con la fuerza de un huracán. Segundos después, has abandonado la atmósfera terrestre.

Se oye un mensaje grabado: "Felicidades. Tienes el peso perfecto para ser nuestro explorador en Marte. Controlaremos tu viaje y te traeremos de vuelta dentro de unos veinte años, con un margen de error de más o menos diez años por si algo sale mal. Pero no se preocupe. Nada puede salir mal... salir mal... salir mal".

**FIN**

"¿Qué quieres decir con que el número mágico podría salvarme la vida?", le preguntas a Madame Zeno. Pero la adivina no responde. Se queda mirando al vacío. Parece haber caído en un profundo trance.

No le crees, esas adivinas son todas unas farsantes, pero memorizas el número de todos modos. 1-3-2, 1-3-2. Elegí el rojo en vez del azul, cantas para ayudarte a recordar.

Madame Zeno vuelve a poner la carta en la baraja. Cierra los ojos y te saluda con su mano enjoyada.

Supones que la adivinación ha terminado, así que sales de la tienda en busca de Patty y Brad.

Entrecierras los ojos bajo las brillantes luces de la feria y echas un vistazo a todas las casetas de juego. Pero no los encuentras.

Intentas averiguar qué camino tomar cuando ves que Big Al se acerca a ti. No está solo. Está al frente de un gran grupo de personas. A medida que se acercan, oyes que están cantando algo. ¿Qué cantan?

"JUEGA O PAGA. JUEGA O PAGA."

¿Qué significa?

*Ve a la PÁGINA 16 para averiguarlo.*

# 42

Una oleada de pánico te invade mientras las paredes se derrumban a tu alrededor. Te echas los brazos a la cabeza y cierras los ojos.

Luego, silencio. Los temblores cesan.

Cuando abres los ojos, la sala y todas las personas disfrazadas han desaparecido. Estás fuera, en la zona de atracciones. Pero la mayor sorpresa es que ves a Patty y a Brad.

"Me alegro de veros", dices corriendo hacia ellos. "¿Dónde estabais?

Brad niega con la cabeza. "¡No te creerías los viajes que hemos hecho!".

"Tenemos que salir de aquí antes de medianoche", dices. Rápidamente, les cuentas a tus amigos la advertencia de la señora de la sombrilla roja.

"No hay problema", dice Patty. "Mira. Seguro que la salida está por allí, pasando esa atracción llamada la Sala del Rey de la Montaña".

"No, es por ahí, cerca del cartel que dice "El Expreso de Halloween", insiste Brad.

¿Cuál crees que es el camino correcto?

*¿El Expreso de Halloween? Entonces pasa a la PÁGINA 108.*

*¿La Sala del Rey de la Montaña? Entonces pasa a la PÁGINA 107.*

Estás a punto de gritar. Parece lo único sensato que se puede hacer.

Y entonces recuerdas el cartel.

Parque zoológico de reptiles.

Se te ocurre una idea. Es una idea loca, lo sabes. Pero todo en esta feria es una locura.

Puedes sentir el aliento caliente del caimán en tu brazo. ¡Pero en vez de tirar tu brazo hacia atrás, lo estiras!

"¿Qué estás haciendo?" Patty grita.

Tus dedos se extienden. Por encima del hocico abierto del caimán hasta la parte superior de su cabeza.

Y lo acaricias.

"Bonito caimán", ronroneas mientras acaricias su cabeza escamosa.

Te tiembla el brazo, pero no te detienes. Y lentamente, muy lentamente, la boca de la criatura empieza a cerrarse.

Luego se da la vuelta y se queda dormido.

Te deslizas silenciosamente fuera del tronco, te diriges a la orilla y te chocas con Big Al.

"Vaya, vaya, vaya. Mira a quién tenemos aquí", canta Big Al. "Venid conmigo. Es hora del Desafío Final".

*No tienes elección. Sigan a Big Al a la PÁGINA 84.*

Das vueltas y vueltas. Todo está borroso. No puedes ver, pero oyes a la multitud coreando: "¡FI-NAL! ¡FI-NAL! ¡FI-NAL!"

Y entonces la rueda se para.

El público lanza un enorme grito ahogado.

¿Ganaste o perdiste?

Ninguna de las dos cosas. Te has parado en GIRAR DE NUEVO.

*Vuelve a la PÁGINA 25 y gira de nuevo.*

El gigante se cierne sobre ti. Es tan alto como el árbol que hay frente a tu casa, y mucho más malo. Sus enormes labios se entreabren y dice: "Hieres mis sentimientos".

Y se pone a llorar.

"No soy un cobarde. No lo soy", dice entre sollozos.

Seguro que parece un cobarde.

*Pasa a la PÁGINA 98.*

# 46

Estás cayendo ... cayendo ... todo pasa como si estuvieras cayendo en cámara lenta. ¿Es esto...

## ¿EL FIN?

## Sí.

Las vías se extienden tan altas que parecen tocar las nubes. Tu mirada sigue a uno de los vagones que toma a toda velocidad una curva cerrada. Parece ser el transbordador espacial. Te das cuenta de que tiene un arnés de seguridad que se ajusta a tu cuerpo – Ya los has visto antes. Te mantiene sujeto cuando la atracción gira al revés. No querías admitirlo antes, pero, como a Brad, andar boca abajo no es lo que más te gusta.

Aun así, la montaña rusa tiene un aspecto increíble -una parte entra en un túnel- y puedes ver que los vagones van rápido. ¡Realmente rápido!

Estás a punto de cruzar la puerta de la Montaña Rusa Espacial cuando oyes una escalofriante y fantasmagórica música de órgano detrás de ti. Te das la vuelta. A lo lejos se vislumbra una casa encantada oscura y espeluznante.

Miras el mapa. Se llama la Casa de los Horrores. Hmmm.

Te encantan las casas encantadas. Y esta parece realmente terrorífica.

Ahora no sabes qué hacer. No tendrás tiempo para todo. ¿La montaña rusa o la casa encantada? Decide ahora.

*Si decides unirte a Patty y Brad en la Montaña Rusa Espacial, súbete a bordo en la PÁGINA 26.*

*Si quieres ir solo a la Casa de los Horrores, ve a la PÁGINA 64.*

"¡Vamos!" Patty grita. "¡Vamos!"

Entonces, sin otra palabra, sale corriendo. Brad y tú corréis tras ella.

Espero que Patty sepa lo que hace, piensas mientras intentas alcanzarla.

Porque ahora mismo, no lo parece.

Patty te lleva a través de un laberinto de pasillos subterráneos. Entonces, justo cuando estás a punto de gritar, "¡Alto!" – ella lo hace. Y te encuentras afuera, frente a una cerca de alambre de púas.

Más adelante, ves una abertura.

"¡Entremos!" Patty dice.

Los tres os arrastráis a través de la alambrada y camináis con dificultad entre la hierba alta y húmeda. Miráis a vuestro alrededor. Está demasiado oscuro para ver.

Pero oyes perfectamente. Y los sonidos que llegan a tus oídos te erizan la piel.

Es un deslizamiento. Definitivamente oyes algo deslizarse.

Y siseando.

Quieres irte. Das vueltas, ¡Pero no encuentras la abertura en la valla! Pero ves otra cosa. ¡Un Cartel!

*Corre a la PÁGINA 60.*

La ruleta se detiene en TIRADA LIBRE. Estás listo para intentarlo de nuevo. Pero el loro tonto vuela y se agarra a tu hombro.

"¡Ay! Eso duele", gritas.

"Tirada libre, tirada libre, vas a hacer una tirada libre".

"Suéltame", ordenas. Cuando giras la cabeza para mirar al pájaro, se te congela un grito en la garganta. El loro se ha convertido en un enorme buitre. Sus ojos negros y brillantes te atraviesan. Clava sus afiladas garras en tu hombro.

Corre, te grita todo tu instinto de supervivencia. Pero el ave de presa tiene otras ideas. Una de ellas es cenar, y tú eres el plato principal.

El gran pájaro te agarra por detrás de la camisa como si fueras un muñeco de trapo. Pataleando, gritando y utilizando todos los movimientos defensivos que aprendiste en las clases de karate, luchas por tu vida. Pero es inútil. De un tirón te levanta del suelo.

Y de repente tienes una aterradora vista de la feria desde seis metros... nueve metros... quince metros de altura.

*Pasa a la PÁGINA 50.*

Pum, pum, pum. Tu corazón late con fuerza dentro de tu pecho.

¿Qué clase de feria es ésta, te preguntas, en la que una tirada gratis es más bien una sentencia de muerte?

Rodeas un grupo verde de copas de árboles. Ahora sí que estás mareado. Quieres cerrar los ojos. Pero sabes que no es una buena idea, ya que estás volando a quince metros de altura sin avión ni paracaídas.

A medida que te acercas a las copas de los árboles, te encuentras con una vista horrible.

Cinco crías de buitre en un nido, cinco crías muy hambrientas, con las bocas abiertas de par en par.

Se acerca el final. Vas a terminar como una cena para llevar a casa. A menos que puedas obligar al buitre a soltarte. Frenéticamente, rebuscas en tus bolsillos.

*Si has ganado una barra de chocolate en uno de los Juegos de Azar, ve a PÁGINA 76.*

*Si no la tienes, pasa a la PÁGINA 115.*

No puedes enfrentarte a los dos monstruos, así que decides esperar a que uno de ellos abandone la habitación.

Agarras la mano del Dr. Stone. Es mucho más fuerte de lo que parece. Con un pequeño tirón, te libera de la telaraña.

Luego se vuelve hacia los monstruos. "Vale", ruge. "Ajustad la red. Es hora de practicar el remate".

¿El remate? ¿Qué quiere decir con eso?

Los monstruos saltan. Se frotan las manos con maligno deleite. Luego desatan la red y se dirigen al fondo de la sala, donde dos enormes postes descansan en el suelo.

Cierras los ojos y esperas que, cuando los abras, veas que todo ha sido un sueño. Un sueño muy malo.

Pero cuando abres los ojos, sabes que no es un sueño. No - es un partido de voleibol. La red ha sido atada a los postes - y ¿Adivina en qué posición juegas? Pues sí. ¡Eres la pelota! ¡Cuidado con los remates a dos manos! Pueden ser muy dolorosos.

# FIN

# 52

Justo cuando el reloj marca las doce, el tren entra en un túnel.

Aguantas la respiración, preguntándote qué verás cuando llegues al otro extremo.

Chug. Chug. Chug.

El choo-choo sale lentamente del túnel y te ves rodeado de feriantes por todas partes.

*Chug a la PÁGINA 24.*

¡Oh, no! ¡Crees que la dama del espacio acertó! ¿Qué va a ocurrir?

Los dos guardias te empujan a la cámara espacial.

Es un tubo transparente y estrecho que se eleva más allá de lo que puedes ver.

Cuando la puerta se cierra detrás de ti, uno de los guardias ruge: "¡Sube a la báscula!".

Te subes a la báscula, que demuestra lo acertado de la suposición de la dama del espacio.

Presionas el desbloqueo de la puerta de la cámara, pero está atascada.

Vuelves a intentarlo. No se mueve.

Quizá esté cerrada desde fuera.

"No puedo salir", gritas a los guardias. Pero ellos se limitan a saludar.

"¡Eh, dejadme salir!" Ahora estás enfadado. "¡Déjenme salir!"

De repente, la habitación empieza a temblar. RRRRRRRR. El empuje de los potentes motores de los cohetes resuena en tus oídos. Parece como si te lanzaran al espacio. Pero eso es imposible, ¿Verdad?

*Ve a la PÁGINA 40.*

El vagón del Expreso de Halloween se detiene delante de una casa de campo y la puerta se abre con un chirrido. Todos levantáis la cabeza para mirar hacia la puerta. Veis un esqueleto con una sonrisa malvada. Y se abalanza sobre vosotros.

"¡Truco o trato!", grita. Y extiende sus huesudas manos para atraparte.

Pisas a fondo el acelerador y el vagón sale disparado hacia delante, fuera del alcance del esqueleto.

Tu corazón se acelera cuando el vagón se descontrola. Atraviesas un bosque espeluznante, pasas a toda velocidad más casas de campo, pero sigues sin ver una salida.

Y entonces aparece: ¡Una salida de servicio!

Todo lo que tienes que hacer es detener el vagón, saltar y trepar por la valla, y serás libre.

Miras el reloj: ¡Faltan cinco minutos para la medianoche!

"¡Oh, no!" Patty grita. "¡Rápido, gira a la izquierda! ¡No pares!"

*¡Gira a la izquierda! Y ve a la PÁGINA 83.*

# 55

Son muñecos. Por eso no se mueven.

"Tienen que estar aquí en alguna parte", se oye retumbar la voz de Big Al fuera de la tienda.

"¡Eh! Este muñeco se parece al del libro de PESADILLAS", dice Patty.

"¿Te refieres a La noche del muñeco viviente?". Pregunta Brad.

Genial, piensas. Tus amigos están charlando sobre libros minutos antes de que estés a punto de ser atacado por una turba. Entonces se te ocurre una idea.

"¿Recuerdan esas palabras mágicas que daban vida al muñeco en ese libro?", preguntas a tus amigos. "Quizá podamos dar vida a este sujeto y nos ayude: él era bastante resistente".

Tus amigos están de acuerdo: merece la pena intentarlo.

*Si crees que las palabras son karru marri odonna loma molonu karrano, pasa a la PÁGINA 69.*

*Si piensas que las palabras son oooopah lupah dummie dupah, ve a la PÁGINA 82.*

Saltas del bote. El agua marrón pútrida salpica en tu boca. ¡Qué asco!

Nadas unas cuantas brazadas y de repente tus rodillas rozan el fondo del pantano. El agua tiene menos de medio metro de profundidad. ¡Increíble! Has estado prácticamente a centímetros de la seguridad todo el tiempo.

Te arrastras por la espuma marrón y vadeas hasta la orilla. Tu ropa está empapada y huele a cloaca. Bueno, míralo por el lado bueno, te recuerdas a ti mismo. Al menos no te has hundido con el bote.

Pero tus problemas aún no han terminado. Estás en un bosque húmedo y misterioso que rodea el lago. Unos chillidos espeluznantes resuenan en la niebla nocturna. Y estás totalmente perdido.

Empieza a soplar el viento. Temblando, te rodeas los hombros con los brazos y te preguntas dónde estarán tus amigos y qué estarán haciendo.

Entonces... ¡POW! ¡Algo negro y peludo se abalanza sobre ti!

Agachas la cabeza, pero se te echa encima una y otra vez.

¡Es un murciélago enorme!

*Pasa a la PÁGINA 37.*

Abres la puerta azul y miras a través de ella. Te encuentras ante un largo pasillo oscuro. Al menos crees que es largo. Es difícil saberlo. Está muy oscuro.

No sabes qué hacer.

"Quizás debería haber elegido la otra puerta", te dices. "¡Voy a salir de aquí!"

Pero la puerta azul se ha cerrado detrás de ti. Ahora estás seguro de haber tomado la decisión equivocada. Pero no hay otro sitio adonde ir que hacia delante.

Te tiemblan las rodillas mientras avanzas por el oscuro pasillo.

El pasillo termina en una brillante ráfaga de luz. Y frente a ti, una alta montaña morada se eleva cientos de metros en el aire.

Exhalas un largo suspiro de alivio. Has salido de la oscuridad.

Estudias la montaña. Parece tan real. Pero en su ladera ves una puerta. Sobre ella, un letrero pintado con colores brillantes dice: TOBOGÁN DE LA PERDICIÓN. ¿SERÁS TÚ QUIEN SE DESLICE PARA SIEMPRE?

*Pasa a la PÁGINA 135.*

Las barras de acero se precipitan desde arriba y caen sobre tu regazo y tu pecho, inmovilizándote. No puedes moverte. Incluso tu cabeza está sujeta por unos auriculares súper fuertes que te aprietan las orejas. A través de ellos se oye una voz que anuncia: "Cinco, cuatro, tres, dos, uno, ¡DESPEGUE!"

Se oye un gran estruendo. El humo y los fuegos artificiales llenan el aire mientras el vagón sube la primera gran cuesta. Tu cabeza se aprieta contra el asiento mientras subes cada vez más alto. Esa primera colina es interminable, pero la vista es impresionante. Desde la cima puedes a medio camino, la casa encantada y un pantano sombrío. No te puedes creer lo grande que es la feria.

"¡Estupendo!" Patty grita. "Ahí está AHHHH -"

Lo que iba a decir se convierte en un grito desenfrenado cuando la subida vertiginosa se precipita por el otro lado de la colina. El viento te azota la cara. Te echas hacia atrás con tanta fuerza que te sientes como un panqueque. Todo pasa tan rápido generando un fantástico desenfoque visual.

Cuando el vagón sale disparado hacia la cima de la siguiente colina, ríes y gritas al mismo tiempo. Esto es genial, piensas. Pero entonces cometes un grave error.

*Pasa a la PÁGINA 39.*

El azul es tu color favorito. Le das la vuelta a la carta azul.

Hay un mensaje: ¡Ayúdanos! Eres nuestra única esperanza. Apresúrate a la puerta trasera del espectáculo de fenómenos. Firmado, Los Fenómenos.

"¿Qué significa esto?", le preguntas a Madame Zeno. Te mira fijamente a los ojos. Le tiemblan los labios. Se inclina hacia delante. Está a punto de hablar.

Y entonces las luces se apagan y un grito espeluznante atraviesa la oscuridad.

Empiezas a correr hacia la puerta cuando una tenue luz parpadea de repente. Miras fijamente al otro lado de la mesa. Madame Zeno ha desaparecido.

Extiendes la mano para coger la carta. Y estalla en llamas al rojo vivo. En segundos, toda la tienda se llena de humo espeso. Las llamas se extienden por el suelo.

Corres hacia la puerta.

Afuera, tragas aire fresco. ¡Uf! Lo has conseguido.

Miras hacia atrás. No hay humo. No hay fuego. ¡No hay tienda! Todo ha desaparecido. ¿Qué debes hacer ahora?

*Si decides ayudar a los monstruos, pasa a la PÁGINA 11.*

*Si no quieres ayudar a los monstruos, pasa a la PÁGINA 113.*

"¡Hay un cartel!", les dices a Patty y Brad. "Veamos qué dice".

Los tres corréis por la hierba mojada. Vuestros calcetines están empapados y vuestras zapatillas chirrían mientras corréis. Pero ese no es el sonido que te da escalofríos.

Es el siseo. Cada vez más fuerte.

"No estoy seguro de querer leer esa señal", gritas a Patty y Brad.

"¡Sé lo que quieres decir!" grita Patty. "Tengo la sensación de que no nos va a gustar lo que pone".

Y no te gusta. Llegas al cartel y lo lees en voz alta. "¡Zoológico de mascotas de reptiles!

¿Quién ha oído hablar de un zoológico de reptiles? ¿Qué clase de feria es esta?

"Esta feria es d-diabólica", balbucea Brad.

Estás a punto de darle la razón cuando te das cuenta de que la hierba delante de ti se balancea.

Algo se desliza por ella. Algo grande. Y entonces aparece a la vista.

"¡Una Serpiente!" Brad grita.

Sabes que tienes que correr, pero ¿Hacia dónde? ¿Izquierda o derecha?

*Si corres hacia la izquierda, pasa a la PÁGINA 125.*

*Si corres hacia la derecha, pasa a la PÁGINA 12.*

# 61

Estás demasiado asustado para darte la vuelta. Y demasiado asustado para no hacerlo. Arriesgando una mirada por encima del hombro, ves una forma grande y oscura detrás de ti. Es un hombre grande.

No estás seguro de lo que ves. Entrecierras los ojos para agudizar la vista. Es oscuro y peludo, con hojas fangosas y enredaderas verdes que salen de su cuerpo. Es una especie de monstruo del pantano.

Corres tan rápido como puedes. Te arde el pecho. El monstruo del pantano te está alcanzando.

Sabes que deberías seguir corriendo, pero sientes que el corazón te va a estallar. Tienes que parar.

Te das la vuelta y miras fijamente a los ojos ensangrentados del monstruo del pantano. "Bonito disfraz", dices esperanzado.

Buen intento, pero el monstruo del pantano no lleva disfraz. Él es real y esto, desafortunadamente, es realmente ...

# EL FIN

Decides esperar a Big Al.

"Big Al tiene que liberar a los monstruos", les dices a Patty y Brad. "¡Si no lo hace, le diremos que vamos a llamar a la policía!"

"¿Liberar a los monstruos?" Big Al dice, irrumpiendo en la habitación. "Los fenómenos son libres de irse cuando quieran. Esta prisión es sólo parte del espectáculo. ¿Le han gastado la broma de 'liberarlos'?". Big Al se ríe a carcajadas.

"Mientessss", dice la Mujer Serpiente. "Somos prisionerosssss".

"Oh, vamos", dice Big Al. "No sois prisioneros". Y luego de decir esto, él abre todas las puertas de las celdas. Luego se vuelve hacia ti y tus amigos.

"Como pueden ver, los monstruos son libres. Ahora, venid conmigo. Ni siquiera habéis probado un juego en el centro".

"No vayas con él. ¡Esssss un truco!" grita la Mujer Serpiente.

¿Deberías ir con Big Al?

¿Quién dice la verdad? ¿Al o la Mujer Serpiente?

*Si quieres ir con Al, pasa a la PÁGINA 84.*

*Si confías en la Mujer Serpiente, pasa a la PÁGINA 102.*

*BUMP*.

Se abre un vertedero. Aterrizas de cabeza sobre hierba blanda.

Parpadeas varias veces. Un largo suspiro sale de tus labios. Después de todo, no era el tobogán de la perdición.

Mientras te pones en pie, oyes que alguien te llama por tu nombre.

Levantas la vista y gritas de alegría. Es Brad. Y también está Patty.

Les cuentas el susto que pasaste en el tobogán y cómo pensaste que te deslizarías para siempre.

"¡Genial!", exclama Patty. "¡Vamos a montarnos todos esta vez!"

"¡No!", le dices. "Esta feria es demasiado rara. Y peligrosa.

Algo no va bien. Tenemos que salir de aquí. ¡Ya!"

"Sí", Brad está de acuerdo. "Cuanto más rápido, mejor".

"Tengo una idea", anuncia Patty. Brad y tú os acurrucáis a su alrededor. "He visto una salida trasera. Pero es un poco arriesgado. Tenemos que pasar a través de una cerca de alambre de púas, y está vigilada por las fuerzas de seguridad de la feria. ¡Pero deberíamos intentarlo!".

¿Vas a escuchar a Patty?

*¿Si sigues a Patty? Pasa a la PÁGINA 48.*

*¿Eliges no tomar la salida trasera? Vayan a la PÁGINA 86.*

¡La Casa de los Horrores! Tienes que verla. ¡Solo tienes que entrar!

"Los alcanzo más tarde", le dices a Patty y Brad. "Voy a ver la casa encantada".

Miras el mapa para ver cómo llegar. El desvencijado puente de madera a tu izquierda parece conducir directamente allí.

Cuando empiezas a cruzar el puente, los tablones de madera crujen bajo tus pies.

Entonces el puente empieza a balancearse. Miras hacia abajo. Muy abajo. El puente atraviesa un profundo desfiladero rocoso. Tragando saliva, te agarras a la barandilla. Te mueves lentamente. Un fuerte viento sopla desde el cañón que hay debajo. El puente se balancea salvajemente, de un lado a otro.

Un enorme relámpago parte el cielo. Los truenos retumban tan fuerte que saltas y pierdes el equilibrio. "¡Socorro!", gritas mientras caes por la borda y te precipitas hacia las escarpadas rocas que hay debajo.

¿Cómo puedes salvarte?

*¿Agarrarte a un lado del puente? Pasa a la PÁGINA 46.*

*¿Agitar los brazos e intentar volar? Pasa a la PÁGINA 30.*

Las paredes se acercan y se cierran cada vez más rápido.

Extiendes los brazos e intentas apartarlas. Pero es inútil.

Te van a aplastar como a un insecto.

Respiras hondo, puede ser la última vez que respires.

El suelo se abre bajo tus pies.

Te dejas caer. Hacia abajo. Hacia abajo. Hacia abajo. Un grito largo y agónico se escapa de tu garganta mientras caes por el espacio.

¿Llegarás a tocar fondo?

"Jugador entrante", oyes gritar a una voz de mando. "Emisoras, para todo el mundo."

Una capa de telaraña te atrapa como una de esas redes que usan los trapecistas.

Jadeante, incapaz de entender lo que está pasando, rebotas arriba y abajo.

*Rebota a la PÁGINA 31.*

Empiezas a subir por el camino de ladrillos hacia la Casa de los Horrores. De repente, alguien se acerca sigilosamente por detrás y te toca en el hombro. Te das la vuelta y saltas hacia atrás.

Delante de ti hay un esqueleto huesudo.

Y habla.

"No entres ahí", dice el esqueleto. "O acabarás como yo...."

Miras aterrorizado a la horrible criatura. Luego te echas a reír.

"¡Vaya! Realmente quieren hacer que la casa encantada sea totalmente espeluznante.

"¡Esto va a ser genial!", dices.

Sigues riéndote mientras empujas la gigantesca puerta de roble de la Casa de los Horrores. Retrocede con un largo y sonoro crujido.

Entras y te encuentras en un pasillo estrecho. La puerta se cierra detrás de ti y el pasillo se vuelve más oscuro que una noche sin estrellas. "No veo ni mis manos", exclamas.

Avanzas a trompicones, apoyando las palmas de las manos en las paredes para guiarte.

¿Cuándo acabará este túnel?

*Busca una salida en la PÁGINA 80.*

¡Thrumpff! Tu pie vuelve a hundirse en el estómago del doctor. Pero esta vez, lo atraviesa. Y golpea... ¡El acero sólido!

El crujido del metal resuena en la habitación, junto con los gritos del doctor. "¡Aiiii!", grita como una sirena.

Miras el enorme agujero que ha hecho tu zapatilla. Miles de circuitos y cables arden y crepitan en su interior. El doctor es un robot. Bueno, ahora es un ex-robot. Tu patada lo ha destruido por completo.

Esa es la buena noticia.

La mala noticia se dirige hacia ti. Es el monstruo de los cuernos azules y los ojos rojos saltones.

Sales de la red y corres hacia la puerta. Pero el monstruo es demasiado rápido para ti. Sus tentáculos salen disparados y te atrapan. Unas ventosas gigantes en los extremos de sus muñecas te rodean la garganta.

Jadeas mientras el monstruo te aprisiona contra la pared. ¿Puedes librarte de su rezumante agarre?

*Inténtalo, en la PÁGINA 91.*

# 68

Desciendes lentamente por el tobogán. Empiezas a estirar las piernas cuando el fondo se inclina debajo de ti y te lanza hacia delante. Estás deslizándote.

A toda velocidad.

La superficie debe de estar hecha de un material especial, porque bajas a toda velocidad.

Aguantas la respiración mientras vuelas por la oscuridad. Un rebote te hace saltar por los aires. Gritas. Y gritas.

¿Cuándo va a terminar?

¡Oh, no! ¿Podría ser el tobogán de la perdición?

Oyes gritos que resuenan en la oscuridad. Te das la vuelta. Pero no ves a nadie.

Los gritos fantasmales se hacen más fuertes: delante de ti, a tu lado, detrás de ti. Gritan y se deslizan. Y se deslizan. Sin parar nunca.

Te quedas sin aliento. Y entonces lo oyes.

Una voz atraviesa la oscuridad. A través de los gritos. Una voz que grita: "Bienvenido al resto de tu vida. Bienvenido al tobogán de la perdición".

**FIN**

"Karru marri odonna loma molonu karrano". Dices las palabras mágicas y - ¡El muñeco cobra vida!

Abre la boca y habla. "Eh, tú. Tu cara me recuerda a una verruga que me quitaron una vez".

"Vamos", suplicas. "Somos nosotros los que te hemos devuelto a la vida.

¿No vas a ser amable con nosotros? Necesitamos tu ayuda".

"Lo siento", dice el muñeco. "Siento que seas tan feo...." Entonces se ríe de su propio chiste tonto.

Le miras fijamente y su rostro se vuelve serio. Me disteis la vida", dice lentamente, "pero ahora sois mis esclavos".

"Para siempre, hasta...

# "EL FIN".

*¡Espera! Esta no es la forma en que se supone que esto debe terminar. Rápido, tienes una última oportunidad. Si la adivina te dijo un número secreto, ¡Ve a esa página ahora!*

"Nueve... diez..."

"Brad, cállate. Mira esto".

Señalas las letras de la parte delantera del vagón.

Las has estado mirando todo el rato. ¿Por qué no te habías fijado antes?

"¿Qué pasa con las letras?" Patty dice bruscamente.

"Once..."

"¿No ves lo que dicen?", replicas.

"Ferrocarril de la vía derecha", lee Patty. "¿Y qué?"

Los cánticos de la gente de los carruseles resuenan en tu cabeza. *Sólo hay un camino correcto. Sólo hay un camino correcto.*

¿Será?

"¡Doce!"

¿Y ahora qué?

*Vayan a la PÁGINA 52.*

# 71

Lo siento. No es tu día de suerte. A medida que corren hacia la señal, la gigante grúa os levanta a los tres y os deja caer en un tronco hueco.

Apenas tenéis tiempo de sentaros derechos antes de que la embarcación llegue a la cascada.

Aguantáis la respiración mientras el tronco se tambalea al borde de la cascada. Cuando se precipita, gritas.

Un fuerte chorro de agua te golpea en la cara y te empapa la ropa mientras bajas a toda velocidad por el largo canal. En la parte inferior, el tronco golpea un charco de agua y se hunde.

Sigues aguantando la respiración mientras esperas volver a subir a la superficie.

Pero nunca ocurre. Sigues bajando.

Tu último pensamiento es que vas a batir el récord mundial de aguantar la respiración bajo el agua.

Más te vale establecer un récord mundial por cerrar el libro y volver a empezar. Quizás la próxima vez que te sumerjas tengas más suerte.

# FIN

Te acercas a la caseta de Adivina tu peso en Marte. Una mujer en traje espacial te indica que entres por una puerta. Pasas y te encuentras en medio de un patio que parece una plataforma de lanzamiento en miniatura, ¡Con su propio cohete!

"Control de seguridad", te dice la mujer mientras presiona tu mano en un falso escáner.

"¿Cómo funciona este juego?

"Adivinaré cuánto pesas en Marte", te explica. "Entonces entrarás en la cámara de simulación del planeta y te subirás a la báscula. Si me equivoco por más de medio kilo arriba o abajo, ganarás una barra de chocolate gigante".

"¿Y si aciertas?"

La dama del espacio no dice nada al principio. Sólo sonríe. Una sonrisa desagradable. Luego responde.

"Tú pierdes", es todo lo que dice.

*Ve a la PÁGINA 18.*

# 73

Tus reflejos son geniales. Saltaste lo suficientemente rápido y escapaste del fantasma - ese fantasma. Pero no has visto al otro detrás del vagón, esperándote.

Tu corazón martillea en tu pecho mientras te rodea. Una y otra vez.

"No pasa nada", te dices una y otra vez. "No es real. Esto es solo un paseo en un parque de atracciones".

Sigues diciéndote lo mismo cuando el fantasma te levanta del suelo.

Sus labios negros se separan.

Abre la boca, cada vez más. Hasta que es tan ancha como la entrada de una cueva.

Entonces te mete dentro.

Al instante, te sientes mareado, luego todo tu cuerpo se ilumina y eres ligero. Te miras las manos.

Puedes ver a través de ellas. Te has convertido en un fantasma. Y mientras tus sentidos se desvanecen, oyes una campana lejana que suena doce veces. Lástima. La Feria de los Horrores será uno de tus lugares favoritos... ¡Para siempre!

# FIN

Das vueltas y vueltas. El mundo es un desenfoque de colores. Puedes oír a la multitud gritando. "¡FI-NAL! ¡FI-NAL!"

Y la rueda se detiene.

"Ahhhhhh", jadea la multitud.

¿Qué significa?

"GANAS", dice Big Al. "Ahora ven por aquí a recoger tu premio y vete a casa".

*Pasa a la PÁGINA 131.*

Los tres os agacháis y metéis en la Sala del Rey de la Montaña.

A vuestra izquierda se alza un fondo pintado de montañas redondeadas y nevadas.

En lo alto de las montañas, un gran castillo de piedra descansa bajo el sol. Un grupo de alegres elfos recoge flores en el jardín del castillo.

A tu derecha, ves la atracción: carros de madera tirados por caballos de verdad.

"¡Vamos!", llamas a tus amigos. "Subid a un carro. Esto es genial. Saldremos de aquí en poco tiempo". No hay tiempo - eso te recuerda. Miras el reloj. ¡11:45!

Subís a uno de los carros y cogéis las riendas. El caballo avanza y atravesáis un arco de piedra pintado.

Te quedas boquiabierto. Todo lo que aparece en el telón de fondo pintado está ahora frente a vosotros. Y de repente se ha vuelto real. Pero diferente.

Las montañas nevadas se elevan hasta convertirse en negros picos dentados que perforan el cielo.

El gran castillo de piedra se acurruca en una colina tenebrosa y oscura. Y los elfos no están recogiendo flores.

Están...

*Pasa a la PÁGINA 96.*

Buscas en el bolsillo lateral de tus jeans... ¡Y la encuentras! La barra de chocolate que ganaste.

Es bueno que no te la hayas comido toda, ¿Pero irá a por ella el buitre?

Sin previo aviso, el gran pájaro inicia su aproximación final, lanzándose directamente hacia el nido. Sacas la golosina y la agitas frenéticamente delante de él. "¡Trato! ¡Trato!". Gritas. Estas palabras hacen que tu perro en casa se vuelva loco. ¿Pero funcionará con el buitre?

Sí, abre las garras lo suficiente para que te sueltes.

Entonces caes, caes. Has aterrizado en un trampolín gigante. ¡Fwanggg!

Ahora vuelves a subir. Esta vez más alto. Ahora vuelves a caer. Fwanggg - esta vez has rebotado aún más alto.

Cada vida tiene sus altibajos, pero parece que vas a estar rebotando arriba y abajo para siempre, ¡Y vaya si es divertido!

# ¡FIN!

# ¡FIN!

# ¡FIN!

# ¡FIN!

"¡Vamos al centro del parque y juguemos a algunos juegos!", dices.

Tú, Patty y Brad trotáis por una amplia avenida. Carpas de todos los colores bordean la calle. En los altavoces suena música de feria.

Ves un letrero de neón verde que parpadea sobre una carpa de rayas amarillas. El cartel dice: **MADAME ZENO - ADIVINA.**

"¡Excelente!", exclamas. "¡Voy a entrar!"

Dices a tus amigos que les alcanzarás enseguida.

Levantas la solapa de la tienda. Dentro, una pequeña vela parpadea en la oscuridad. Oyes una voz grave que dice: "Entra en mi cámara".

Allí está Madame Zeno, sentada entre las sombras. Lleva un largo vestido rojo salpicado de gemas de colores brillantes. Brillan a la luz de las velas. Su largo cabello negro le cae hasta los hombros mientras se inclina sobre una gran bola de cristal.

"Bienvenido", susurra. Luego extiende su mano y levanta suavemente la tuya.

"Déjame decirte tu futuro".

*Para encontrar tu futuro, ve a la PÁGINA 78.*

Madame Zeno estudia tu mano de cerca y con atención. Traza las líneas de tu mano con sus suaves dedos.

"Veo horror en tu futuro. En tu futuro inmediato", advierte.

"¿Q-qué clase de horror?", tartamudeas. "¿Qué quieres decir?

Madame Zeno te suelta la mano. Coge una extraña baraja de cartas.

Las extiende sobre la mesa. Te das cuenta de que las cartas tienen dibujos: un hombre sin cabeza, una espada ensangrentada, un gran ojo maligno.

Recoge todas las cartas y les da la vuelta. Luego reparte una carta roja y otra azul.

"Dale la vuelta a una", ordena. "Conoce tu destino".

*¿Eliges la roja? Pasa a la PÁGINA 14.*

*¿Eliges la azul? Ve a la PÁGINA 59.*

# 79

El doctor se inclina. Está tan cerca que su aliento agrio te llena las fosas nasales. Entonces las yemas de sus dedos rozan tu mano y... ¡POW! Tu pie vuela hacia su estómago. Un golpe directo.

Pero no pasa nada.

No grita. Ni siquiera gime. De hecho, no parece darse cuenta en absoluto.

Simplemente te sonríe.

Ahora tienes miedo. Estás realmente asustado. Pero sabes que tienes que hacer lo que sea para salir de allí. Tienes que encontrar a tus amigos y escapar de esta Feria de los Horrores.

Reúnes todo el coraje y la fuerza que tienes y le das otra patada. ¡Más fuerte!

Y esta vez sí que pasa algo... ¡A LO GRANDE!

*Pasa a la PÁGINA 67 para averiguarlo.*

Doblas una esquina y al instante te ciegan unas luces deslumbrantes.

Te encuentras en una sala de espejos. Paredes. Suelo. Techo. ¡En todos lados hay espejos!

Dondequiera que mires, te encuentras con reflejos de ti mismo. Das unos pasos hacia delante y... ¡BONK! Te golpeas la cabeza contra un cristal sólido.

Das un paso a la izquierda y una docena de copias de ti se mueven en esa dirección.

Totalmente mareado, cierras los ojos. Quizás puedas encontrar la salida con las manos. Con los ojos cerrados, caminas hasta que las palmas de las manos chocan contra otra pared de cristal. Entonces oyes una voz. "Ven por aquí. Por aquí".

Caminas hacia la voz... BONK: otra vez una pared sólida.

Finalmente, tus manos encuentran una puerta abierta. Conduce a un pasillo de espejos que va de izquierda a derecha. ¿Qué camino tomarás?

*Si decides girar a la derecha, pasa a la PÁGINA 29.*

*Si decides girar a la izquierda, pasa a la PÁGINA 118.*

# 81

"¡Estás mintiendo!", gritas. "Eres un robot".

Rápidamente levantas ambas manos y tiras de su cabeza. Sus afiladas mandíbulas te producen cortes. Pero eres rápido. Le agarras con fuerza y tiras.

¡Oh, no! Realmente es un monstruo. Y no está contento.

Sabes que eres carne muerta, pero tienes que intentarlo una vez más. Sólo para asegurarte. Le das otro tirón más a su cabeza. Se ríe. Luego te da un tirón a ti en la cabeza.

Lo siento. Lo estabas haciendo muy bien. Pero ahora has perdido la cabeza.

La única forma de volver a enfrentarte al desafío de la Feria de los Horrores es cerrar el libro y empezar otro día. Al menos entonces – recuperarás la cabeza y tendrás una ventaja.

# FIN

# 82

"Oooopah lupah dummie dupah". Dices las palabras mágicas y esperas a que el muñeco cobre vida.

Y esperas.

Y esperas.

El muñeco sigue igual.

Pero te ocurre algo extraño. ¿Qué son esas plumas que brotan de tu piel? ¿Y qué les pasa a tus pies? ¿Son garras lo que ves crecer en ellos?

¿Es posible que las palabras mágicas te estén convirtiendo - CLUCK - en una - CLUCK - gallina?

Eso es exactamente lo que está pasando.

Bueno, esta vez has puesto un huevo. Esperamos que no seas demasiado gallina para volver a abrir este libro e intentar una vez más escapar de la Feria de los Horrores.

**FIN**

Entrecierras los ojos para ver el camino que tienes delante y ves por qué Patty quiere que gires. Allí están, las personas con ropa anticuada. Solo que no se ven iguales.

Algunos tienen la carne verde. Algunos son mortalmente blancos. Su piel podrida cuelga de sus huesos.

Y todos se están acercando. ¡Están tratando de alcanzarte!

"¡Dobla! ¡Dobla!" Patty grita.

Giras las ruedas bruscamente a la izquierda para evitarlos. Pero no puedes esquivar a la criatura fantasmal que se eleva sobre ti. Mide tres metros de alto y tiene unos brazos tan largos que rozan el suelo. Su boca se abre para revelar cientos de dientes ennegrecidos y podridos.

Se abalanza sobre ti. Giras bruscamente las ruedas a la derecha.

Demasiado fuerte: ¡El mando de dirección se desprende en tus manos!

"¡Salten!", gritas. "¡Salten y corran! ¡Corred!"

Los tres saltáis del vagón en marcha. ¿Pero sois lo suficientemente rápidos?

Eso depende de lo buenos que sean sus reflejos.

Haz esta prueba y descúbrelo. Lanza una pelota al aire. Intenta dar tres aplausos antes de cogerla.

*Si lo consigues, pasa a la PÁGINA 73.*

*Si no puedes, pasa a la PÁGINA 127.*

Big Al os empuja a ti y a tus amigos a una enorme carpa roja. Parece estar preparada para algún tipo de espectáculo. Unos escalones enmoquetados conducen a una plataforma situada bajo un arco dorado. El arco parpadea con mil luces de colores que deletrean: DESAFÍO FINAL.

Suenan las trompetas y la gente entra en tropel en el recinto. Al entrar, aplauden y gritan: "FI-NAL. FI-NAL".

Big Al te guía por los escalones alfombrados. Ahora estáis en la plataforma, delante de una cortina reluciente que cuelga del arco.

La multitud empieza a corear: "MUER-TE SÚBITA. MUER-TE SÚBITA".

"¿Qué crees que significa eso?" pregunta Patty.

*Lo descubrirás en la PÁGINA 123.*

El gigante se cierne sobre ti, flexionando sus músculos. Te mira como si fueras un insecto, listo para ser aplastado.

"¿Me has llamado cobarde?", truena.

Estás demasiado asustado para responder.

El gigante responde por ti. "Tienes razón. Soy un cobarde".

Y después de esto, dobla los barrotes, y tú, Patty, y Brad se apresuran.

"Síganme", dice el gigante. "Conozco una forma de salir de aquí".

"¿Y los demás?", preguntas, señalando a los monstruos de las celdas que bordean la pared.

"¡No hay problema!" Patty grita, agarrando las llaves de un gancho en la pared.

"¡Toma, cógelas!"

Rápidamente abres todas las puertas y liberas a los monstruos.

*Pasa a la PÁGINA 126.*

# 86

"No lo sé", dices. "No creo que debamos correr más riesgos.

Especialmente no en esta loca feria".

"¿No confías en mí?" Patty exige. Sus ojos brillan furiosos.

Miras a Brad. Él mira fijamente al suelo.

"Tengo un mal presentimiento sobre esto, Patty. ¿De acuerdo?"

Pero Patty no contesta. Echa los hombros hacia atrás y se levanta más alta. Y más alta. Y más.

¡Jadeas! ¡Patty está creciendo! Mide casi tres metros.

Extiende un largo brazo y te agarra por la muñeca. Sus uñas se clavan profundamente en tu piel.

No puedes moverte. Gritas mientras Patty sigue cambiando. Su piel se vuelve verde y grumosa.

Le salen cuernos de la cabeza. Y sus dientes se convierten en afilados colmillos.

Recuerdas los horribles monstruos de las paredes del tobogán. ¡Patty se ha convertido en uno de ellos!

"Suéltame. Por favor", suplicas.

"Lástima que no confiaras en mí", gruñe. "No puedo permitir que arruines mis planes". Sus uñas se hunden más profundamente en tu carne.

"¡JA-JA-JA! Se ríe a carcajadas. Luego te rodea el brazo con su boca viscosa y te muerde. ¡Fuerte!

# FIN

Estás mirando un cartel que dice: ¡EL ESPECTÁCULO DE FENÓMENOS MÁS EXTRAÑO DEL MUNDO! Los tres os quedáis boquiabiertos mirando las fotos.

Ahí está el Hombre de Tres Cabezas, con la colección de caras más feas que jamás hayáis visto. Y la Mujer Serpiente, una joven rubia con una cara hermosa y el cuerpo de una serpiente escurridiza.

"Esto es... Uh, uh" empiezas a decir. Pero no terminas. Porque una gran mano se ha posado en tu hombro. Con fuerza.

Te giras lentamente y miras a un hombre enorme con los hombros más anchos que un refrigerador. Tiene los ojos negros como el carbón y un espeso bigote a juego. Parece lo bastante fuerte y malvado como para tirarte por encima de la valla con una sola mano.

"¿Qué haces?", retumba su voz profunda. "No puedes entrar aquí", dice, señalándote directamente.

"Lo sentimos", dices, esperando parecer arrepentido y no sólo asustado. "Queríamos echar un vistazo. Eso es todo. Pero nos vamos. Ahora mismo".

Sus ojos se clavan en los tuyos. Te pone las manos sobre los hombros y te dice: "¡No irás a ninguna parte!".

*Uh-oh. ¡Rápido! Mejor pasa a la PÁGINA 4.*

Te diriges hacia el Viaje en Bote a Ninguna Parte. En el muelle, ves a un tipo rechoncho de brazos largos, encorvado contra uno de los postes de amarre. A la extraña luz del pantano, su piel brilla con un resplandor verde y aceitoso. Y sus orejas y su nariz son tan escarpadas como la corteza de un árbol.

"Acérquense", dice con voz grave.

Acerca una de las lanchas de motor. Es roja con una raya de carreras plateada.

"Puedes hacer quince nudos con ellas", dice. "Pero mantente alejado de los tocones de los árboles".

Observas cómo las afiladas uñas verdes del hombrecito desgarran la cuerda de amarre. En cuanto el bote está libre, saltas, pisas el acelerador y te alejas del muelle.

El viento sopla con fuerza contra tu cara. Vuelas sobre el agua. Es una pasada. Te diriges a un canal que ves más adelante. Lástima que no te hayas fijado en la señal que pone: AL PANTANO DE LOS MOCOS.

*Entra en el pantano en la PÁGINA 32.*

El Dr. Stone extiende una larga mano huesuda para sacarte de la red. Cuando le miras a la cara, se le ponen los ojos en blanco.

"Encantado de conocerte", ruge.

¿Ha dicho "Encantado de conocerte" o "Encantado de comerte"? No estás seguro y no quieres quedarte para averiguarlo.

Tengo que salir de aquí, piensas.

Cuando el doctor baja un poco más la mano, sacas el pie derecho de la red. Si le das una fuerte patada en el estómago, tal vez puedas correr hacia la puerta.

Pero, ¿Y los monstruos? ¿Puedes esquivarlos?

Cambias de opinión. "Esperaré a que al menos una de las bestias salga de la habitación", te dices.

Luego vuelves a cambiar de opinión. "No. ¡Será mejor que escape ahora!".

El doctor está a unos centímetros. Y tú sigues sin saber qué hacer.

Será mejor que decidas rápido.

*¿Intentar patear al doctor y huir? Pasa a la PÁGINA 79.*

*¿Esperar hasta que uno de los monstruos se vaya y las probabilidades sean mejores que tres contra uno? Pasa a la PÁGINA 51.*

¡NO!

En el último momento, giras bruscamente el volante hacia la izquierda. El costado de la embarcación roza el árbol con un rasguño repugnante.

Respiras aliviado, pero el suspiro termina en un gemido. Una raíz enorme y afilada debajo del agua acaba de rasgar el fondo de la embarcación. Oyes un sonido de desgarro y un gorgoteo cuando la cabina empieza a llenarse de agua.

"¿Y ahora qué?", murmuras.

Entonces, a través de la niebla, ves otro bote. Pero está a cierta distancia.

"¡Eh, por aquí!", gritas.

¿Te han oído? Vuelves a gritar. Entonces miras hacia atrás. Más de la mitad de tu bote está bajo el agua, y te estás hundiendo rápidamente.

¿Qué debes hacer? ¿Seguir gritando para pedir ayuda? ¿O intentar nadar para ponerte a salvo?

Toma una decisión, ¡Rápido!

*Si decides esperar a que te rescaten, pasa a la PÁGINA 100.*

*Si decides nadar para salvarte, pasa a la PÁGINA 56.*

La bestia de ojos rojos se inclina ahora contra ti, presionándote con fuerza contra la pared. El monstruo acerca su cara a la tuya. Los cuernos dentados de la parte superior de su cabeza te rozan las mejillas.

No puedes soportarlo más. Levantas la mano con todas tus fuerzas y empujas su cabeza lejos de la tuya.

Mientras observas horrorizado, la cabeza del monstruo se desprende de su cuello. La cabeza cae al suelo y aterriza a tus pies.

Los ojos te miran y notas que sus horribles labios se mueven. "Eso duele", dice la cabeza. "Eso realmente h-h-...".

No llega a terminar. Has destruido otro robot.

"Casi hemos salido de aquí", susurras para tus adentros. Ahora todo lo que tienes que hacer es escabullirte de la malhumorada criatura con hocico de cocodrilo que vigila la puerta.

"Los robots no sois tan duros", le dices con falsa valentía.

"¿Ah, sí?", croa la bestia escamosa. "Bueno, puede que no. Pero, ¿Qué te hace pensar que soy un robot?".

*Pasa a la PÁGINA 122.*

Decides esperar. Alguien debería llegar pronto, piensas. Pero después de esperar en la lanzadera espacial durante al menos quince minutos, no estás tan seguro. Nadie ha aparecido para rescatarte.

Un escalofrío recorre tu espalda. Sientes como si mil pares de ojos te observaran desde las sombras.

Ahora que te has acostumbrado a la oscuridad, ves decenas de huellas que entran y salen del túnel.

Y entonces oyes un susurro. Te quedas inmóvil. Escuchas atentamente. ¿Serán ratas o algo peor?

Levantas las rodillas y las rodeas con los brazos con firmeza. Entonces oyes un sonido siseante y percibes un olor extraño. Es una especie de olor dulce, como a perfume fuerte. Te tapas la nariz porque el olor te hace sentir extraño. Mareado. Enfermo.

*Aguantas la respiración y pasas a la PÁGINA 20.*

# 93

¡Qué vista!

¡Apenas puedes creer lo que ven tus ojos!

Vuelves a gritar.

¡Son Patty y Brad!

"¡Eh, chicos, esperen!" gritas.

*¡Rápido! Date prisa a la página 26 y podrás subirte a la Montaña Rusa Espacial con ellos.*

El viaje se detiene.

Todo está muerto.

Estás sentado en la oscuridad.

Nada se mueve.

"¡Patty! ¡Brad!" llamas.

Silencio.

¿Por qué no contestan? Tienen que estar ahí.

Intentas girarte. Pero estás encerrado en el arnés y sujeto en el reposacabezas.

Parpadeas en la penumbra y miras a la izquierda. Luego a la derecha. Ves docenas de cohetes espaciales vacíos alineados en las paredes. Parecen venir por secciones, formando cohetes espaciales más largos y más cortos.

Tu mente empieza a trabajar febrilmente. ¿Se habrá separado tu sección de la de Patty y Brad?

De repente, el silencio se rompe. El cierre de tu asiento se abre y te sueltas del arnés. Te das la vuelta rápidamente. Los vagones de Patty y Brad han desaparecido. Si todo esto forma parte de la atracción, quizá deberías bajarte. Pero si la atracción está rota, tal vez deberías esperar a que llegue la ayuda.

*¿Esperar a que llegue la ayuda? Pasa a la PÁGINA 92.*

*¿Salir del vagón? Ve a la PÁGINA 111.*

Te sientas en el tobogán y te lanzas. El mundo se inclina mientras te lanzas hacia abajo. Abajo, abajo, abajo.

Tienes miedo. Pero no puedes evitar sentir que esto es genial. Deslizándote y girando en la oscuridad.

Hasta que oyes los gritos. Los gritos espeluznantes que te siguen mientras giras y das vueltas.

Tu corazón empieza a latir salvajemente. ¡Oh, no! Debes haber elegido el Tobogán de la Perdición. ¡Vas a deslizarte para siempre!

Y entonces, *bump*.

Un conducto se abre. Golpeas el suelo con fuerza. Das tumbos una y otra vez y finalmente te detienes.

Te tumbas en el suelo. Jadeando.

Estás fuera.

Te pones en pie y miras a tu alrededor.

Oyes risas. Parece que proceden del edificio de color rosa brillante que hay unos metros delante de ti.

Te acercas hacia su gran puerta rosa y pegas la oreja a ella.

Sí, las risas proceden del interior.

*Para saber qué es tan gracioso, pasa a la PÁGINA 117.*

# 96

... están blandiendo hachas.

El corazón te salta a la garganta. Los elfos se mueven al borde del camino y están derribando los carros tirados por caballos que van delante de ti. Un carro se rompe en mil pedazos ante tus horrorizados ojos.

Los elfos continúan con el siguiente carro. Sus afiladas cuchillas lo atraviesan.

Tu caballo sigue trotando por el empinado camino. ¡Te diriges directo hacia los elfos que cortan salvajemente!

"¡Haz algo!" Patty grita.

*Pasa a la PÁGINA 23.*

Tu mano se sujeta la lata de Sangre de Monstruo que llevas en el bolsillo.

Rápidamente, quitas la tapa y la mugre verde se derrama.

"¡Mira! ¡Está vivo!" Brad grita.

Y tiene razón. La Sangre de Monstruo rezuma de la lata, tiembla y parece estirarse y levantarse. Entonces empieza a rodar y rebotar, haciendo horribles sonidos de succión.

¡Genial! ¡Está rodando hacia la multitud, succionando todo a su paso!

"¡Corran!" Big Al grita mientras la enorme bola verde rueda sobre la multitud de gente - succionándolos con un fuerte *plop*.

Entonces la Sangre de Monstruo golpea el lateral de la carpa. Cambia de dirección.

¡Viene a por ti!

*De prisa a la PÁGINA 129.*

## 98

Bueno, las apariencias engañan. No es un cobarde.

Y está enfadado... contigo.

Al instante, te levanta y te lanza contra la pared de la caseta. Su lanzamiento es tan fuerte que atraviesas la pared y sales volando de los terrenos de la feria.

¡Felicidades! Has escapado de la Feria de los Horrores, pero no de una pieza.

# FIN

"Vale, sácame de aquí", le dices al enano. "¿Ayudaste a mis amigos?"

El enano no responde. Sale corriendo y tú tienes que correr para seguirle. A través de un confuso laberinto de túneles retorcidos. Te alegras de tener un guía.

El enano se detiene de repente. "Por ahí", dice bruscamente, señalando hacia delante.

Antes de que puedas parpadear, se desvanece en una nube de humo. Y te quedas frente a dos puertas. Una roja. Una azul. La roja tiene un cartel que dice: PELIGRO. La azul tiene un cartel que dice: GRAN PELIGRO.

*Si te vas por la puerta roja, pasa a la PÁGINA 104.*

*Si pruebas por la puerta azul, pasa a la PÁGINA 57.*

# 100

"¡Ayuda! ¡Ayuda! ¡Por aquí!", gritas, agitando los brazos salvajemente en el aire.

"¡Aguanta!", responde una voz grave a través de la espesa niebla.

El bote gira y acelera hacia ti. Al acercarse, la voz vuelve a gritar. "¡Salta! ¡Salta por encima!".

¿Saltar? ¿Está loco? ¿De verdad se puede saltar a un bote en movimiento?

El bote se está acercando. Más cerca. Más cerca. Te pones de pie. Doblas las rodillas. Estás a punto de saltar - y el barco pasa a toda velocidad a tu lado.

Pero, ¡Espera! Ahora está dando la vuelta para acercarse lentamente. Se desliza hasta ti y unas manos gigantes te suben al bote.

"Me habéis salvado", gritas.

Levantas la vista y jadeas de sorpresa. El hombre del otro bote no es un hombre, es un monstruo con un hocico babeante e hileras de dientes dentados.

"¿Salvarte? ¿Salvarte?", repite el monstruo.

Sus ojos rojos se iluminan. "Salvarte... buena idea", dice. "No te comeré ahora. Te guardaré para un bocadillo de medianoche".

# FIN (¡Eructo!)

# 101

¡Lo has conseguido! ¡Lograrás salir del parque!

¡También saliste del estado!

De hecho, la última vez que alguien os vio a ti, a Patty y a Brad, erais un pequeño punto en la pantalla del radar de la NASA.

¡Felicidades! Escaparon de la Feria de los Horrores.

¡Feliz aterrizaje!

# FIN

"No voy a ninguna parte contigo, Big Al. Creo en la Mujer Serpiente".

"Yo también", dice Patty.

"¡Yo también!" Brad hace eco.

"Qué lástima", dice Big Al. Luego se vuelve hacia la Mujer Serpiente.

"Y en cuanto a usted, Señorita. Reptilia - le dije, ha estado sobreactuando. Si estos niños te creen, no podremos torturarlos con nuestros verdaderos horrores".

"Losssssssiento, jefesssssss", dice ella. "Entonces, ¿Qué queréis que haga con ellos?".

No te lo puedes creer. ¿Verdaderos horrores?

"¿Qué clase de feria es esta?", gritas.

"La Feria de los Horroressssss", responde la Mujer Serpiente, y ésa es la buena noticia.

*La mala noticia está en la PÁGINA 120.*

"Tenemos que saltar", les dices a Patty y Brad. "Es nuestra única oportunidad".

"Vale", asiente Brad mientras vuestro carro se acerca a los elfos cortadores.

"Vamos", gritas. "¡Ahora!" Pero Brad está demasiado paralizado por el miedo para moverse.

Patty y tú lo agarráis y lo arrastráis hacia el lado del carro.

Vuestro carro ha alcanzado a los elfos. Uno de ellos sonríe mientras levanta su hacha.

Está justo encima de tu cuello.

Imaginas tu cabeza cayendo por la ladera de la montaña.

Con un fuerte grito, los tres saltáis. Aterrizáis con un ruido sordo en un saliente rocoso. Esto amortigua la caída. Pero la roca es demasiado débil para sosteneros a todos.

Volvéis a gritar cuando el borde se desprende y el mundo cae bajo vuestros pies. Caes una y otra vez por la ladera de la montaña.

*Ve a la PÁGINA 109.*

Abres la puerta roja. Más allá hay otro túnel. Sigues sus curvas y te das cuenta de que estás chapoteando en agua fangosa y fría. A medida que avanzas el agua se vuelve cada vez más profunda y fría.

Con un escalofrío, decides volver atrás, hasta que oyes un ruido a tu espalda. Te das la vuelta y ves con horrible fascinación cómo unas lombrices gigantes salen del barro. ¡Qué asco!

De ninguna manera vas a volver allí. Aprietas los dientes y sigues adelante. Más adelante, ves una tenue luz verde. ¡Estupendo! Una salida.

Cuando llegas al final del túnel, oyes un gruñido bajo detrás de ti. Al principio intentas fingir que son imaginaciones tuyas. Pero no hay duda de que se oyen pasos fuertes. Se acercan. Cada vez más cerca. ¡Y ahora está respirando en tu cuello!

*Ve a la PÁGINA 61.*

¡Es una rama de árbol! Agarrándote. Tirando, tirando de tu cabello. No puedes liberarte. Sus nudosos troncos se profundizan más mientras luchas.

De repente, sientes que algo se envuelve alrededor de tus brazos. Luego tus piernas. Cerrándose con más fuerza. Apretándote más y más.

Miras hacia abajo y las ves: ramas negras y nudosas que se retuercen a tu alrededor. Estrangulándote.

Sueltas el volante y empiezas a arañar las ramas, arrancándolas.

Y entonces miras hacia arriba y ves algo aterrador. Es un árbol enorme. Y vas directo hacia él. Agarras el volante para recuperar el control de la embarcación. El árbol está a escasos centímetros.

¡¿Vas a chocar?!

*Pasa a la PÁGINA 90.*

"¿A menos qué?", gritas. "¡Dímelo!"

"Puedes escapar de la Feria de los Horrores si te vas antes de la hora de cierre".

"¿Cuándo es la hora de cierre?", preguntas.

"Cuando se detenga la última atracción....", susurra la señora. "A medianoche".

Miras el reloj: las 11:40. Veinte minutos, no está tan mal.

Pero, ¿Cómo se sale de aquí?

Como si la señora pudiera leerte la mente, te dice: "Sólo hay un camino correcto".

Entonces, a tu alrededor, la multitud comienza a corear.

"SÓLO HAY UN CAMINO CORRECTO, SÓLO HAY UN CAMINO CORRECTO". Lo repiten una y otra vez.

"¿Cuál es?", gritas. "¿Por dónde, en qué dirección?"

Es inútil. No te lo van a decir.

Pero aún no es medianoche. Todavía hay tiempo para averiguarlo.

Hasta que el suelo empieza a temblar. Y las paredes empiezan a temblar.

¡Terremoto!

*Pasa a la PÁGINA 42.*

"Lo siento, Brad. Creo que Patty tiene razón", le dices mientras te giras hacia la Sala del Rey de la Montaña. "Creo que divisé una salida allí cuando llegamos".

Patty se adelanta corriendo. "¡Miren!", grita. "Ahí está el camino. Lleva más allá de la Sala del Rey de la Montaña a la salida".

"Sí, ¿Pero quién es esa gente de ahí arriba?" Brad pregunta. "Están bloqueando el camino".

Miras hacia adelante y los ves - las personas con ropa anticuada. Y siguen cantando: "Solo hay un camino correcto, solo hay un camino correcto".

"¡No nos van a dejar salir!" Brad entra en pánico.

"Vale. Vale. Tengo una idea", dices con calma. "Entremos en la atracción del Rey de la Montaña; quizá podamos saltar al final y escabullirnos entre ellos".

¿Tienes otra opción? No.

*Si quieres subir a la atracción del Rey de la Montaña, pasa a la PÁGINA 75.*

*Si quieres subir a la atracción del Rey de la Montaña, pasa a la PÁGINA 75.*

"Tenemos que salir de aquí, es casi medianoche", dices mientras corres hacia la atracción del Expreso de Halloween.

"Oye, tal vez deberíamos probar uno de estos vagones", dice Brad, señalando los vagones rojos y naranjas que corren sobre una pista.

Los tres os apiñáis en un vagón pequeño que en realidad es para dos. Pisáis a fondo el acelerador y ¡A volar!

"¡Muy bien!" Brad aplaude. "¡Estamos de camino a casa! Ey, tengo una duda ¿Por qué llaman a esto El Expreso de Halloween?", pregunta.

Giras bruscamente el volante a la izquierda, y entonces sabes por qué....

*Acelera hasta la PÁGINA 54.*

Cierras los ojos y esperas el choque. Finalmente, aterrizas. Levantas la vista. Estás al pie de la atracción Canal de los Troncos.

Tú, Patty y Brad tenéis muchos cortes y magulladuras, pero estáis bien.

Estupendo, piensas, hasta que ves al ejército de elfos con sus hachas. Se precipitan montaña abajo hacia vosotros. La única escapatoria es entrar en la atracción del canal, así que te lanzas al interior.

El canal de los troncos te recuerda a un campamento forestal del oeste, con cabañas de madera, árboles, camiones y un lago azul brillante.

A lo lejos, se oye el zumbido de las motosierras. Junto al lago, grúas gigantes recogen troncos y los arrojan al agua. Algunos de los troncos están ahuecados en el centro con asientos para los pasajeros. Mientras observas, la corriente atrapa uno. Se desliza hasta el borde de una cascada, se precipita y cae.

Miras a tu alrededor y ves una señal de SALIDA.

Entonces, para tu horror, ves una grúa gigante balanceándose hacia ti. "¡Agáchense!" gritas.

¿Llegarás a la salida? ¿Es tu día de suerte?

*Si estás leyendo este libro un lunes, miércoles, viernes o sábado, ve a la PÁGINA 114.*

*Si es martes, jueves o domingo, ve a la PÁGINA 71.*

Algo te dice que este monstruo no es un robot. Este es de verdad.

Quizás sea la forma en que te mira fijamente a los ojos. O quizás sean las filas y filas de dientes afilados como cuchillas que salen de su boca.

Das un paso atrás. Él se acerca un paso más. Una gota de su baba cae sobre tu mano. Chisporrotea y quema.

Te das cuenta de que es el fin. Nunca escaparás de la Feria de los Horrores.

Nunca volverás a ver a tu familia o a Patty y Brad.

El monstruo levanta su gigantesca mano con garras. La agita sobre tu cabeza.

Y esperas el dolor abrasador cuando se precipite para golpearte.

Pero eso no es lo que ocurre.

El monstruo baja lentamente la mano, se agarra el cuello y luego... ¡Se arranca la cabeza! Y cuando descubres lo que hay debajo, ¡Sabes que sigues teniendo un gran problema!

*Rápido - dirígete a la PÁGINA 133.*

El pulso te late en los oídos mientras sales con cuidado del vagón.

El túnel es oscuro y húmedo y realmente espeluznante. Cualquier cosa podría estar al acecho en las sombras.

Esto debe ser parte del viaje, piensas. Y cuanto más lo piensas, más convencido estás. Tienes miedo. Pero tienes que admitir que esto mola.

A lo lejos, ves varias luces rojas que parecen conducir a otros túneles poco iluminados. Te diriges cautelosamente hacia uno de ellos. Por encima, algo oscuro y viscoso gotea. Te salpica en la cabeza. Te pica en la frente.

Mientras tratas desesperadamente de limpiarte el limo ardiente, ¡Algo te agarra por las rodillas!

¡Aaaah! Miras hacia abajo. Un par de ojos enrojecidos se cruzan con los tuyos. Es un enano pelirrojo con una sonrisa desdentada.

"¿Quieres que te saque de aquí, chico?", te pregunta. Estás a punto de seguir al enano, pero te detienes. ¿Es parte de la atracción? Se ve realmente malvado. ¿Qué vas a hacer?

*¿Seguir al enano? Pasa a la PÁGINA 99.*

*¿Decides no seguir al enano? Ir a la PÁGINA 33.*

# 112

¡Ay! Alguien te salpica la cara con agua fría. Tus ojos se abren.

"¡Venga! Despierta. Es casi la hora del espectáculo", dice una voz áspera.

"¿Hora del espectáculo?", dices, mirando a los ojos de un enano. "¿Qué espectáculo?"

"El Espectáculo de Fenómenos. Sois los Asombrosos Trillizos Siameses".

Miras a tu alrededor y ves a Patty a un lado y a Brad al otro.

Intentas apartarte de ellos, pero no puedes.

"Estamos pegados con algún tipo de pegamento", dice Patty.

"No es pegamento", argumenta Brad.

"¡Sí lo es!"

"¡No lo es!"

Bueno, sea lo que sea, estás pegado. Atascado entre tus amigos discutiendo durante mucho, mucho tiempo – como siempre. Y aquí hay algo sobre lo que no puedes discutir. Esto realmente es ...

## EL FIN

¿Ayudar a algunos fenómenos? ¡Esa es buena! Te ríes.

Piensas en Madame Zeno, el fuego y la tienda que desaparece. ¡Genial! Te preguntas a quién se le habrán ocurrido unos efectos especiales tan impresionantes.

Estás deseando contárselo todo a Brad y Patty.

Buscas a tus amigos en las grandes casetas de madera que se alinean a mitad de camino. En su lugar, encuentras increíbles juegos de azar. Algunos ponen a prueba tu coordinación ojo-mano. Otros requieren pura suerte. Pero todos ofrecen los premios más increíbles que jamás hayas visto: teléfonos, videojuegos, bicicletas de montaña de quince velocidades. Estás deseando jugar.

Divisas una caseta al otro lado del camino con una multitud reunida delante.

Qué raro, piensas. ¿No dijo Big Al que éramos los únicos en la feria esta noche? Te preguntas si tus amigos estarán entre la multitud. Te acercas.

"Ah, ya entiendo", dices en voz alta. "Esta gente debe trabajar en la feria".

Estás a punto de llamarles. Hasta que ves sus ojos. Extraños, ojos embrujados.

*Mira lo que pasa en la PÁGINA 16.*

Es tu día de suerte.

Te agachas cuando la grúa se balancea sobre tu cabeza.

"¡Corran!", gritas a tus amigos.

Miras el reloj: las 11:55. Si tienes mucha suerte, todavía puedes salir de la feria antes de medianoche.

Ya ves la salida. Al cruzar la puerta, te sientes muy esperanzado, hasta que te encuentras con Big Al.

Bloquea la salida con su enorme cuerpo. Sus enormes manos se apoyan en las caderas. "Nadie escapa de la Feria de los Horrores", ruge.

Tienes que encontrar una salida. ¡Ahora mismo!

A tu derecha está la entrada al Expreso de Halloween, podrías intentarlo.

O tal vez deberías correr por un camino diferente. Tiene que haber más salidas por aquí.

¡Elige rápido!

*¿Correr por otro camino? Ve a la PÁGINA 5.*

*¿El Expreso de Halloween? Ve a la PÁGINA 108.*

# 115

No hay nada en tu bolsillo, salvo pelusa.

"¡Ayuda! ¡Sálvame!", gritas.

El buitre baja en picado y te deja caer en el nido.

Las crías de buitre se acercan.

Con la boca abierta, listas para matarte a picotazos...

Pero... ¡Buenas noticias! No te comen. En lugar de eso, te caes del nido.

Por favor, cierra el libro rápido, o el siguiente sonido que oirás será tu cuerpo, golpeando el suelo con un impresionante ruido sordo.

*¡THUD!*

No lo suficientemente rápido. Vale, no te desmorones. Recupérate y prepárate para visitar de nuevo la Feria de los Horrores la próxima vez que tengas el valor de abrir este libro.

# FIN

¡ZAP!

Big Al acciona un interruptor y el imán se apaga. Vuelves volando hacia la tierra, justo donde te esperan Brad y Patty.

"He jugado a tu estúpido juego. Ahora déjanos ir", le dices a Big Al.

Big Al no responde. Pero la multitud sí. "¡MUERTE SÚ-BITA! ¡MUERTE SÚ-BITA! MUERTE SÚ-BITA!"

La multitud se abalanza sobre ti. No son amistosos. Te arrinconan contra la pared. Estás atrapado.

Atrapado por una multitud.

Buscas en tu bolsillo, esperando encontrar algo que pueda ayudarte.

Algo que te salve...

*Si has ganado una lata de Sangre de Monstruo, pasa a la PÁGINA 97.*

*Si no tienes la lata de Sangre de Monstruo, pasa a la PÁGINA 27.*

Abres la puerta y entras en una habitación repleta de gente que parece estar esperándote. Te parecen raros hasta que los estudias y te das cuenta de algo aún más extraño. Todos van vestidos con trajes anticuados.

"Bienvenidos a la Feria de los Horrores", dice sonriendo una mujer alta con una sombrilla roja. "Encantada de que se unan a nosotros".

La Feria de los Horrores. Las palabras provocan escalofríos en tu columna vertebral.

La mujer de la sombrilla te susurra al oído: "¿No quieres conocer el secreto de la Feria de los Horrores?".

Asientes con la cabeza.

"La Feria de los Horrores se celebra cada noche en un lugar y a una hora diferente. Esta noche estamos en tu ciudad. Mañana podríamos estar en otro país. Pero en cada lugar en el que nos detenemos, invitamos a niños como tú a unirse a nosotros....".

"Gracias por la invitación", dices, "pero me tengo que ir".

"Lo siento". La señora se ríe. "Nunca podrás escapar de la Feria de los Horrores", dice solemnemente. "A menos que...

*¿A menos qué? Ve a la PÁGINA 106.*

Giras a la izquierda. En algún lugar delante de ti, oyes risas.

"¿Hay alguien ahí?", gritas.

Se hace el silencio.

Te quedas mirando tus reflejos en el pasillo de espejos.

¿Estoy atrapado? ¿Estoy realmente en peligro? ¿O todo esto es una gran broma terrorífica? El corazón se te acelera.

Avanzas unos pasos más hacia la risa.

Lentamente.

"Por aquí", vuelve a gritar una voz. Pero ahora la voz parece venir de detrás de ti.

*Pasa a la PÁGINA 36.*

*¡AYUDA!*

# 119

Te haces cargo de las riendas para impulsar al caballo.

"Arre, chico", gritáis Patty y tú. Pero tu caballo no se mueve más rápido.

Lanzas una mirada al frente. Los elfos están cortando... y una hoja brillante... está ahora... ¡Justo sobre... tu cabeza!

"No", gritas. "¡NO! Dejadme salir de aquí".

Sientes un dolor agudo. Y te das cuenta de que te acaban de cortar el pelo más corto de tu vida. Desgraciadamente, te han quitado demasiado de la parte superior.

# FIN

La mala noticia es que la Mujer Serpiente los engañó.

“Llévenlos a la celda grande con Harold y todos los demás prisioneros”, ordena Big Al.

Te empujan a una celda oscura. Oyes un clic. Estás encerrado. Cuando la Mujer Serpiente se marcha con Big Al, oyes sus risas resonar por el pasillo.

Echas un vistazo a las otras celdas y piensas: los monstruos son prisioneros. Necesitan nuestra ayuda. Entonces te asomas a la oscuridad de tu celda para averiguar quién es Harold.

Es imposible no verlo. Harold es un gigante. Es enorme, dos veces más grande que un jugador de fútbol. Sus manos son, de hecho, del tamaño de dos balones de fútbol. Sus brazos parecen troncos de árbol.

Al principio le tienes miedo, pero luego piensas: "¡Eh! Él también está atrapado.

Quizás podamos convencerle de que nos ayude. Y entonces se te ocurre una gran idea.

*Pasa a la PÁGINA 28.*

# 121

Te agarras a los lados del tobogán y bajas. En cuanto te sientas, el suelo del tobogán se inclina bajo ti y te impulsa hacia delante.

Gritas.

Levantas los brazos y gritas más fuerte. Te deslizas cada vez más rápido. En una oscuridad total. Una oscuridad tan negra que ni siquiera puedes ver tus propios pies frente a ti.

Tus ojos se mueven frenéticamente de un lado a otro. De repente aparecen rostros en la oscuridad en brillantes destellos de luz. Rostros de monstruos horribles con cabezas deformes y carne supurante.

Pero te estás moviendo demasiado rápido para enfocarte en ellos. Te deslizas y te deslizas hasta que las caras dejan de parpadear y vuelves a quedar cubierto por la espesa y pesada oscuridad.

Gritas al tomar una curva cerrada. La cabeza te da vueltas. Aceleras.

¿Cuándo acabará?

Entonces oyes los gritos. Gritos escalofriantes que resuenan en la oscuridad.

¡Oh, no! ¡Debes haber elegido el tobogán de la perdición!

*Acércate a la PÁGINA 63.*

La criatura se desliza un paso hacia ti y, con una mirada ardiente, te dice: "No soy un robot. No me voy a apagar. Así que no te molestes con ninguno de tus tontos trucos humanos".

Le miras fijamente. Le estudias detenidamente. ¿Está mintiendo? ¿Es un robot como los otros dos? ¿O podría ser mucho más peligroso?

Te tiemblan las rodillas cuando piensas que nunca volverás a casa, que nunca volverás a ver a tu familia ni a tus amigos. Se te llenan los ojos de lágrimas.

Lágrimas de rabia. Ninguna feria, ni siquiera la Feria de los Horrores, podrá contigo.

Miras fijamente a los malvados ojos de la criatura que se cierne ante ti.

¿Un robot? ¿Un monstruo de verdad? Tú finalmente decides.

*Si crees que la criatura es un robot, intenta arrancarle la cabeza en la PÁGINA 81.*

*Si crees que es un monstruo de verdad o algo peor, mantén la calma en la PÁGINA 110.*

"El Desafío Final", anuncia Big Al. Y la multitud enloquece.

Luego se vuelve hacia ti y te dice: "Recuerda: los juegos divertidos han terminado. Ahora estás jugando por tu vida".

"Tú primero", te dice Big Al. Ves a Brad y Patty llevados a un lado por un hombre enorme con una capucha negra.

Dos enanos pelirrojos disfrazados de payasos suben corriendo los escalones. Para tu sorpresa, te calzan unas zapatillas nuevas de caña alta, con tachuelas metálicas en la parte trasera. Esto va a ser una especie de carrera, piensas. Pero cambias de opinión cuando te colocan un pesado casco metálico en la cabeza.

Los vítores del público aumentan. Big Al acciona un interruptor. La cortina detrás de ti se abre y... ¡Zas! La pared detrás de la cortina se convierte en un súper imán. Sales disparado hacia la pared como un dardo hacia la diana.

*Vuelve a la PÁGINA 25.*

# 124

"¡FI-NAL! ¡FI-NAL! ¡FI-NAL!" oyes gritar a la multitud mientras giras dando vueltas y vueltas.

Te estás mareando. Realmente mareado. Tanto que te desmayas.

*Tus ojos se abren de golpe en la PÁGINA 112.*

"¡Por aquí!" Saludas a Patty y Brad.

Los tres giráis a la izquierda y seguís corriendo, ¡Directo a un estanque!

"¿Por qué no nos dijiste que paráramos?" se queja Patty.

"¡No te quejes conmigo!", le gritas. "Te hemos seguido a través de la valla".

Os dais la vuelta y volvéis a la orilla. Patty y Brad llegan primero. Estás a unos metros de distancia - cuando lo ves.

Un cocodrilo.

Con la boca abierta, mostrando dos filas de dientes afilados como cuchillas.

Te congelas.

Patty ve al caimán y grita: "¡Rápido! ¡Hay un tronco! Salta sobre él".

Te subes al tronco, pero es inútil. Sigues siendo un blanco fácil.

El caimán abre aún más su enorme boca. Se desliza hasta el tronco. Y puedes decir que está listo. ¡Listo para mascarte y acabar contigo!

*No grites todavía. Pasa a la PÁGINA 43.*

# 126

"¡Hurra! ¡Nuestro héroe!" Aclaman los monstruos mientras salen corriendo de sus celdas.

Sigues al gigante por una salida lateral. Y en poco tiempo, llevas a todos tus nuevos amigos a tu casa.

Estás seguro de que a tus padres no les importará acogerlos. Después de todo, ¿Cuánto pueden comer un gigante de trescientas libras, una gorda de quinientas libras y un hombre de tres cabezas? Hmmmm. Mejor no responder a esa pregunta.

Siéntete feliz de haber llegado al ...

**FIN**

No eres lo bastante rápido para escapar del fantasma. Ahora corres, pero el fantasma se precipita sobre ti. Pasas a través de él - y lo atraviesas.

Los feriantes te persiguen. No quieren que salgas de la feria.

"¡Deprisa!", gritas a tus amigos. ¡Sólo faltan tres minutos para medianoche! Sales corriendo en una dirección y luego en otra. Los feriantes se acercan por todas partes. Llevan antorchas con llamas que ascienden por los aires.

Echas un vistazo a tu reloj: las 11:58.

"¡No podemos dejar que nos atrapen!", gritas. "¡Escondámonos!"

Pero, ¿Dónde esconderse? Más adelante ves un cañón gigantesco. Los tres cabríais fácilmente ahí dentro.

También ves una atracción para bebés, el tren chu-chu para bebés. Podríais colaros en él.

¡Rápido! Escoged uno y esperad lo mejor.

*¿Cañón? Pasa a la PÁGINA 130.*

*¿Chu-chu? Ve a la PÁGINA 128.*

Te metes en el tren chu-chu y te retuerces. 11:59.

Las luces de las antorchas de los feriantes te iluminan. Su mal olor te llena los pulmones.

La sangre te late en las sienes.

Estás seguro de que van a alcanzarte. Pero ahora estás atrapado.

No hay salida.

Oyes a alguien gritar a lo lejos. "¡Hora de cerrar!" Y entonces oyes una campana que empieza a sonar...

... ¡Medianoche!

"Uno, dos, tres", Brad cuenta las campanadas.

¡Quieres estrangularlo!

"Cuatro, cinco..."

De repente, el tren infantil empieza a moverse.

"Seis ... siete ... ocho ..."

Te incorporas y lo que ves es el mayor susto de toda esta horrible noche....

*Pasa a la PÁGINA 70.*

# 129

La Sangre de Monstruo ha crecido tanto que ahora no puedes ver por encima ni a tu alrededor.

"¡Sálvese quien pueda!" Patty grita. Pero llegar a la puerta es imposible.

El montículo de baba verde se te echa encima. ¡Rápidamente!

Te quedas congelado en el sitio. Aterrorizado. Y entonces, justo a tiempo, tú, Patty y Brad saltáis a un lado. Y la sangre de monstruo se estrella contra la pared con una fuerza aplastante y la atraviesa.

Os quedáis mirando el enorme agujero en la pared. Rápidamente, los tres saltáis a través de la abertura. Estáis frente a la puerta principal, por donde entrasteis.

Hay un amplio camino de destrucción a través del terreno y el bosque más allá.

Desde algún lugar, un reloj da doce campanadas, provocándote un escalofrío en la espina dorsal. Y cuando miras hacia atrás, la feria ha desaparecido. Todo lo que queda es una espeluznante niebla plateada.

# FIN

Tú y tus amigos os apretujáis contra el cañón.

"¡Ay! Estás sentado sobre mi mano", se queja Brad.

Pero no tienes tiempo de disculparte.

"¿Huelo algo... a quemado?", preguntas.

¡BUM! Hay una tremenda explosión. Vuelas por el espacio. Te diriges hacia una valla que rodea la feria y el campo que hay más allá.

¿Conseguirás salir del parque?

*Ve a la PÁGINA 101.*

¡IDIOTA!

No pensaste realmente que podrías salir tan fácilmente, ¿Verdad?

Mira el título de este libro: Escape de la Feria de los Horrores.

¡Horrores! Tienes que enfrentarte a muchos más horrores - y entonces (quizás) escaparás.

*¡Rápido! Pasa a la PÁGINA 116.*

# 132

La adivina dijo que este número podría salvarte la vida. ¿Pero cómo?

Entonces lo ves. En una esquina. Una caseta alta y plateada con el número 132 pintado en rojo.

"Aquí", dices, abriendo la puerta de la caseta. Empujas a Patty y a Brad dentro.

En cuanto cierras la puerta, la caseta empieza a sacudirse.

Una luz blanca y brillante casi te ciega. Se oye un fuerte silbido. Y luego todo queda en silencio. La puerta se abre de golpe y te asombra lo que ves.

*Pasa a la PÁGINA 21.*

# 133

Esos ojos detrás del hocico del caimán - esos ojos brillantes. Deberías haberlos reconocido antes. Es Big Al.

"¡Hey! Hiciste un gran trabajo aquí", dice cálidamente. "Realmente tienes lo que se necesita para la Feria de los Horrores".

"Eh, gracias", murmuras. "Pero ahora tengo que irme a casa".

"¿Por qué tanta prisa?", te pregunta dándote una palmada en el hombro. "¿No estás divirtiéndote?"

¿Divertirme? piensas. Aplastado entre paredes sólidas. Luego atacado por un monstruo de ojos saltones. ¿Divertido? No. Esto no es divertido. Esto es extraño.

"Uh, sí. Ha sido realmente genial. Pero, um, realmente tengo que llegar a casa", tartamudeas. "Así que si me llevas a donde estén Patty y Brad -y nos enseñas la salida- nos vamos".

"Me temo que eso no es posible", dice Big Al. "Sólo abre la puerta y lo entenderás".

*No tienes elección. Tienes que abrir la puerta e ir a la PÁGINA 117.*

# 134

Tienes que averiguar cuánto pesas en Marte. Rápido. ¿Pero cómo?

Estás a punto de rendirte cuando ves una señal intermitente. Dice: LA GRAVEDAD EN MARTE ES CASI EL 40% DE LA QUE HAY EN LA TIERRA. Vale, ahora ya puedes calcularlo.

Multiplica tu peso real en la Tierra por cuatro. Ahora quita el último dígito. Por ejemplo, si pesas 90 libras, 90 × 4 = 360. Quitando el último dígito, obtienes 36 para tu peso en Marte.

Si no quieres hacer cuentas, puedes dejarlo a la suerte. Sólo tienes que adivinar.

*Si crees que tu peso en Marte es de 37 a 39 libras, ve a la PÁGINA 53.*

*Si crees que tu peso en Marte es inferior a 37 libras o superior a 39 libras, ve a la PÁGINA 22.*

# 135

Abres la puerta y subes por una empinada rampa que se curva dando vueltas una y otra vez. En su interior hace frío y está oscuro. A mitad de la rampa, te detienes. Hay otra señal: ¡ADVERTENCIA! ¡PUEDES SER TÚ QUIEN SE DESLICE HACIA TU PERDICIÓN!

Continúas subiendo la rampa. Finalmente llegas a la cima, y te encuentras en una plataforma amplia y tenuemente iluminada. Ante ti se extiende una hilera de toboganes largos y curvos. Los toboganes están numerados del uno al diez.

Piensas detenidamente. El tobogán de la perdición. Sabes que ya has oído hablar de él. Pero, ¿Dónde? ¿Dónde estaba?

Y entonces te acuerdas. ¡Estaba en un libro de PESADILLAS que leíste! *Un día en HorrorLandia.*

Ahora sabes que estás en un gran problema. Porque recuerdas todo sobre el tobogán de la perdición del libro. Recuerdas que si eliges el tobogán equivocado, pasarás el resto de tu vida deslizándote y deslizándote... ¡Para siempre!

¿Qué número es el Tobogán de la Perdición? ¿Cuál?

Si recuerdas qué número es el tobogán de la perdición (o si tienes el libro y puedes buscarlo), elige un tobogán que no sea el tobogán de la perdición. Si no lo recuerdas, tendrás que dejarlo a la suerte. Elige un número del 1 al 10.

*Eliges el tobogán 1, 4, ó 5, y deslízate a la PÁGINA 121.*

*Eliges el tobogán 2, 7, ó 9, y deslízate a la PÁGINA 95.*

*Eliges el tobogán 3, 6, 8, ó 10, y deslízate a la PÁGINA 68.*

# Sobre el autor

Los libros de R.L. Stine se leen en todo el mundo. Hasta el momento, sus libros han vendido más de 300 millones de copias, lo que lo convierte en uno de los autores infantiles más populares de la historia. Además de Escalofríos, R.L. Stine ha escrito la serie para adolescentes Fear Street y la divertida serie Rotten School, así como la serie Mostly Ghostly, la serie The Nightmare Room y el thriller de dos libros Dangerous Girls. R.L. Stine vive en Nueva York con su esposa, Jane, y Minnie, su perro de aguas apodado King Charles (Rey Carlos). Puede obtener más información sobre él en www.RLStine.com.

R·L·STINE

EN BUSCA DE TUS

# Pesadillas®

## LA FERIA DE LOS HORRORES

Tus amigos y tú visitáis los terrenos de la feria una tarde, cuando ha oscurecido. Están instalando las atracciones y las casetas. Pero este año todo parece distinto, extraño y macabro. El lugar está iluminado por centenares de llameantes antorchas y de la caseta principal surge una música fantasmagórica. Entonces conocéis a Big, el tenebroso director de la feria, que os invita a probar algunas de las atracciones. ¿Tendréis valor para subir a la Montaña Rusa Supersónica? ¿Os atreveréis con el Zoo de los Reptiles de compañía? ¿Navegaréis por las aceitosas aguas del Booger Bog? ¿Os enfrentaréis a la malvada Mujer serpiente?

*En esta espantosa **PESADILLA** tendrás ocasión de elegir. A medida que vas leyendo encontrarás 20 finales distintos.*


895 ptas. con I.V.A.
ISBN 84-406-7283-7

ediciones b